2 CD

PEŁNE WERSJE GIER – POLSKIE PREMIERY!!!

Nr 10/2005

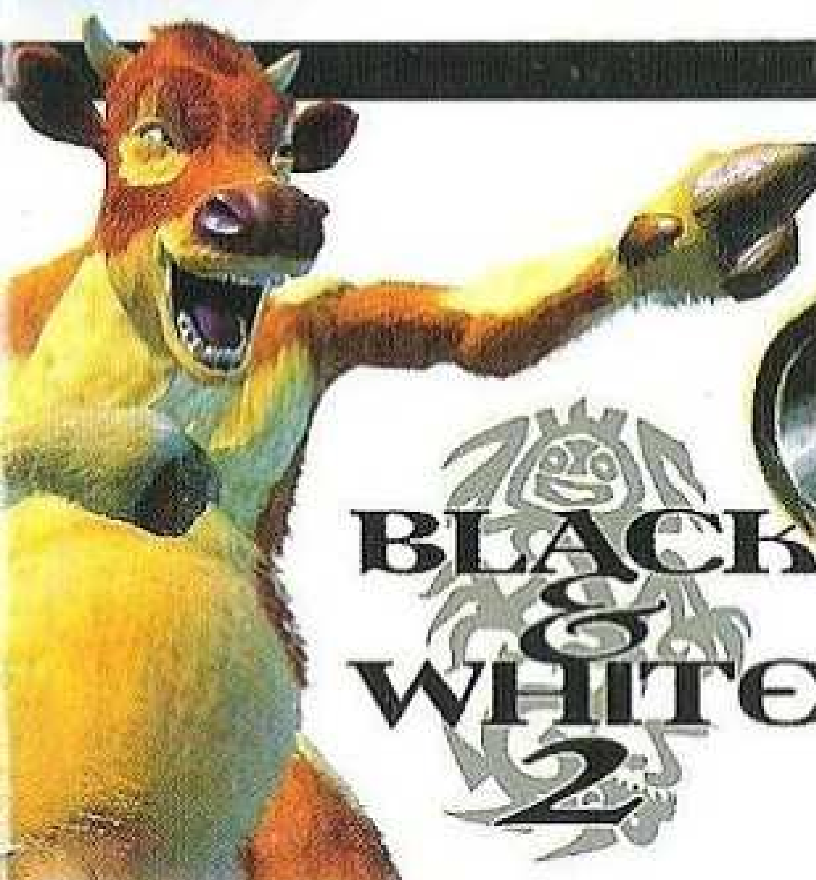
■ WAKEBOARDING UNLEASHED ■ DEADHUNT

# CLICK!

Cena 6,50 zł (w tym 7% VAT)

CALL OF JUAREZ

Half-Life 2 na Dzikim Zachodzie – i to polskiej produkcji!




Recenzujemy nową grę Petera Molyneux! Będziesz dobrym czy złym bogiem?



Już graliśmy! Przeczytaj naszą relację z frontu!

CALL OF DUTY 2

Wielki poradnik do Dungeon Siege II

Pierwsza recenzja w Polsce

## TOTAL OVERDOSE™

Najbardziej rock'n'rollowa gra roku!

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



# w numerze 10/2005

## ZAPOWIEDZI



## EXTRA



## TEMAT NUMERU



## RECENZJE



## NIE TYLKO GRY



ZAPOWIEDZI



Call of Duty 2 s. 08

ZAPOWIEDZI




Total Overdose s. 34

RECENZJE



Black & White 2 s. 42

SPRZĘT



130 560 pikseli rozrywki s. 66

## PORADNIK



## DZIAŁY STAŁE



# Nie spaźniaj się!

Rok szkolny już się zaczął i w ciągu najbliższych dziesięciu miesięcy wielu uczniów usłyszy od swoich nauczycieli – szczególnie tych starej daty – „Nie spaźniaj się!"

I bardzo dobrze. Nie lubimy tych, którzy się spóźniają, bo to oznacza, że nie mają dla nas szacunku. Czy tak jak producenci nadchodzących gier? Zgrzytanie zębami i wymowne tupanie w chodnik nie pomoże – premiery kilkunastu bardzo oczekiwanych tytułów zostały przesunięte na przyszły rok. To oznacza, że **w tegoroczne święta będzie dużo mniej giercowania niż zazwyczaj.** Spóźniają się erpegi – Gothic 3 i Spellforce 2: Shadow Wars oraz gry akcji – Tomb Raider: Legends i Battlestations: Midway. W tym roku nie zagramy w sieciówki – w newsach piszemy o Auto Assault, nie będzie też Dungeons & Dragons Online – i w strategię, w tym Rise & Fall firmy Midway, Star Wars: Empire at War z LucasArts oraz Heroes of Annihilated Empire twórców Kozaków. Obsuwę mają też FPS-y, m.in. TimeShift od Atari. **Buuu!** O takich tytułach jak S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl już nawet nie warto wspominać, bo data ich premiery przesuwa się regularnie co kwartał. Dobrze, że chociaż my przygotowaliśmy kilka mocnych pełnych wersji na najbliższe numery Clicka...

Dobre pełne wersje mamy też w tym numerze, na dodatek są to gry, które jak dotąd oficjalnie w Polsce się nie ukazały! Po raz kolejny wyprzedzamy również konkurencję w recenzjach gier, bowiem jako pierwsi piszemy o **Total Overdose** i **Black & White 2**. Graliśmy też w niemal ukończoną wersję **Call of Duty 2** i nasze pierwsze wrażenia opisujemy w dziale zapowiedzi. Poza tym przygotowaliśmy obszerny poradnik do **Dungeon Siege II**, najciekawszej obecnie gry RPG. Mimo posuchy na rynku (na szczęście dobiega ona już końca) numer wyszedł nam „całkiem-niczego-sobie". Oceń to sam!

Redakcja

*Lara też się spóźni. Może to i dobrze?*

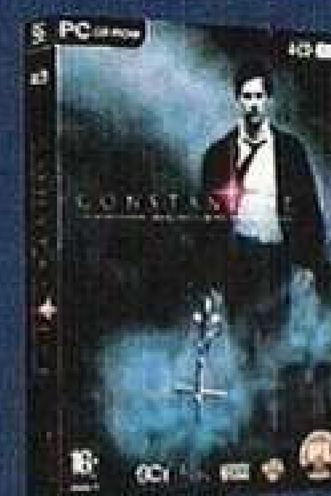
**Następny Click w sprzedaży już 11 października!**

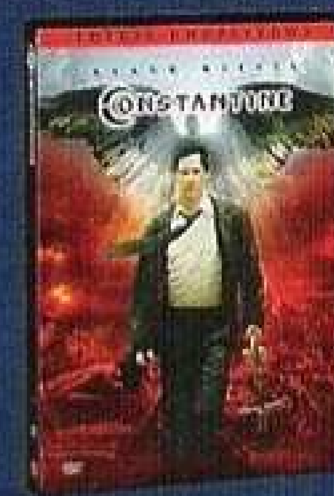
A w nim na pewno*:
– dużo o grach, które ukażą się przed gwiazdką,
– recenzje nowości – w tym m.in. Fable: The Lost Chapters, Advent Rising i pewnie w końcu Bet on Soldier,
– tłuściutka pełna wersja gry
oraz wiele innych ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że niemiło zaskoczą nas producenci i dystrybutorzy softu...

## KONKURSY







## Wakeboarding Unleashed

PEŁNA WERSJA

Instrukcję do gry znajdziesz w menu Start systemu Windows, w folderze z grą.

Seria ekstremalnych gier sportowych firmy Activision uznawana jest za najlepszą w swoim gatunku – to dzięki niej możemy przeżyć deskorolkowe szaleństwa Tony'ego Hawka, snowboardowe ślizgi Shauna Palmersa, BMX-owe połamańce Matta Hoffmana, surfingowe ewolucje Kelly'ego Slatera, a teraz także pojeździć na wakeboardzie z Shaunem Murrayem. **Czym jest wakeboard? Tym dla nart wodnych, czym dla nart tradycyjnych jest snowboard,** a więc deską ciągniętą (wraz z wakeboarderem) za motorówką.

Wakeboarding Unleashed to jednak produkcja inna od pozostałych gier z serii O2. Różnica polega na tym, że we wszystkich wcześniejszych tytułach miałeś pełną kontrolę nad ruchami swojego ekstremalnego sportowca – tu zaś jesteś połączony linką holowniczą z pędzącą przed tobą motorówką. Linkę możesz na moment puścić i wykonać kilka combosów „bez trzymanki", ale po kilkunastu sekundach takiej jazdy stracisz prędkość, przyśpieszenie i wpadniesz do wody – chwile pełnej swobody są więc ograniczone. Działa to jednak na korzyść Wakeboarding Unleashed, bowiem dzięki temu **nie wydaje ci się, że grasz w kolejny klon Tony Hawk's Pro Skater, tylko w gierkę unikatową, prawdziwie oryginalną.**

Główny tryb gry to 11 etapów, które musisz otworzyć jeden po drugim w trybie kariery. Każdy z nich ma określone zadania główne (punktowe + związane z konkretną lokacją), wyzwania (krótkie polecenia w stylu: „utrzymaj combo przez 20 sekund") i tzw. „gaps", czyli specjalne, trudne tricki, które musisz znaleźć i wykonać (np. grind na dachu autobusu jadącego drogą obok). Wszystko ma swoją wartość procentową, wykonując zadania, popychasz do przodu swoją karierę i zdobywasz nowe bonusy. **Każdy fan sportów ekstremalnych powinien zagrać w Wakeboarding!**

Minimalne wymagania gry **Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray**
procesor 800 MHz, 256 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 32 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/ME/XP.

Numer seryjny gry Wakeboarding Unleashed:
**L8ZZSG4VGLKXP442**

## Deadhunt

PEŁNA WERSJA

Tę grę recenzowaliśmy w zeszłym numerze, a w tym... dajemy ją w pełnej wersji na płycie CD. To polska premiera! Najłatwiej opisać Deadhunt poprzez porównanie – ta gra to **Serious Sam z zombie!** Co to oznacza? Dziesiątki – a nawet setki – przeciwników, kilkanaście broni i bonusów do wyboru oraz akcja tak szybka, że nie ma czasu nawet na chwilę zastanowienia. Recenzenci gier komputerowych zazwyczaj polecają takie gry na odreagowanie stresów po klasówce z matematyki czy ciężkim dniu w pracy. Zapewniam, że nawet wtedy, kiedy cały kipisz z wściekłości, po kilkunastu minutach z Deadhunt negatywne emocje ulecą jak powietrze z dziurawego balonu. Tę produkcję powinni przepisywać w aptekach!

Numer seryjny gry Deadhunt:
**J9TCYW-MNPBWA-3UYEF9-SYLL8M**

Minimalne wymagania gry **Deadhunt**
procesor 800 MHz, 256 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 32 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/ME/XP.

## ArcaVir 2005

ArcaVir jest kompletnym pakietem zaawansowanych narzędzi do ochrony komputera przed wirusami, trojanami, robakami internetowymi i innymi zagrożeniami. Zawiera jedną z największych dostępnych obecnie baz wirusów. **Wersja zamieszczona na płycie CD zapewnia darmową ochronę komputera do końca roku,** czyli przez najbliższe cztery miesiące! Uwaga – dystrybutor programu proponuje czytelnikom Clicka zakup pełnej licencji programu ArcaVir 2006 w wersji elektronicznej po bardzo atrakcyjnej cenie.

## Zawartość płyt CLICK! 10/2005

**CD1**

- **PEŁNE WERSJE**
  Deadhunt
  Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray CD1 (Install Disc)
- **PROGRAMY**
  ArcaVir 2005
- **FILMY**
  Quake IV
- **TAPETY**
  Hellforces
  Black & White II

**CD2**

- **PEŁNA WERSJA**
  Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray CD2 (Play Disc)

## Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

**(0-71) 341-20-83 wew. 100**
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

**Wydawnictwo Bauer**
**ul. Sukiennice 6**
**50-107 Wrocław**

koniecznie z dopiskiem:
**„REKLAMACJA CLICK!"**



# CALL OF DUTY 2

**Ponaddwukrotnie liczniejsza ekipa, trzy lata prac i nieporównywalnie większy budżet – tyle dowiedziałem się od autorów drugiego CoD na początku zorganizowanego spotkania dla prasy.**

Liczby te na szczęście znajdują odzwierciedlenie w jakości gry, która została gremialnie okrzyknięta najlepszym (przynajmniej biorąc pod uwagę wybrane do pokazania misje) zręcznościowym FPS-em z akcją rozgrywającą się w czasie drugiej wojny światowej. **Poprawiono prawie wszystkie elementy, zostawiając jednocześnie to, co najbardziej podobało się graczom w znakomitym poprzedniku.** Po raz kolejny gra nie ma ciągłej fabuły. Prowadzisz, w zależności od kampanii, różnych żołnierzy z najbardziej liczących się państw alianckich (Anglia, USA, ZSRR). Najczęściej poruszając się pieszo, czasem przyjdzie ci też wskoczyć do czołgu (nieobecnego niestety w trybie multi).

**CoD 2 jest w trybie single bezapelacyjnie najlepszym drugowojennym shooterem.**

Z jednej strony lista nowości jest bardzo obszerna, z drugiej podczas grania odnosiłem wrażenie, że **wszystko to już gdzieś było, tyle że jeszcze nigdy nie dawało tak wielkiej frajdy.** Rozmach niektórych misji (Pointe du Hoc!) od razu przywodzi na myśl „Szeregowca Ryana" i chociażby lądowanie na plaży Omaha z Medal of Honor (w CoD 2 będzie i ono!). Różnice są jednak znaczące – wszystkiego jest tu więcej, kurz, bitewny chaos i okrzyki rannych robią bardziej druzgocące wrażenie niż gdziekolwiek wcześniej.

W sposobie prowadzenia rozgrywki też nastąpiły pewne zmiany. **Większy niż poprzednio nacisk położony został na działanie w grupie, choć wciąż nie będziesz miał możliwości wydawania rozkazów.** Wyraźnie widać jednak, że ekipa jest zgrana i zachowuje się dość sensownie. Najważniejsze, że poza dwiema postaciami cała reszta może zginąć, jeśli nie udzielisz im wsparcia, gdy o nie proszą. W takim wypadku w kolejnej misji zostanie ci przydzielone zastępstwo, składające się z gorzej wyszkolonych chłopaków. Ponoć (nie byłem w stanie tego sprawdzić) żołnierze uczą się w trakcie kampanii i z misji na misję stają się coraz skuteczniejsi.

Warto poświęcić kilka słów całkowicie rewolucyjnemu (i dość przy tym kontrowersyjnemu) systemowi obrażeń. Na ekranie nie uświadczysz żadnego paska energii, i nie dlatego, że jest on ukryty – po prostu czegoś takiego w Call of Duty 2 nie ma. Teoretycznie **możesz nawet podczas jednej misji zostać trafiony kilkadziesiąt razy i nic ci nie będzie.** Jak to możliwe? Po prostu: po odniesieniu poważniejszej rany zaczynasz słyszeć pulsowanie serca, a ekran zachodzi czerwoną mgłą. Jeśli uda ci się wtedy zejść z linii ognia i gdzieś schować, po kilku chwilach jesteś znów w pełni sił. O żadnych apteczkach oczywiście nie ma mowy. Bo i po co?

To rozwiązanie sprawia, że **gra ma niezwykle dobrze wyważony poziom trudności.** W żadnej z misji nie napotkałem miejsca, które sprawiłoby mi większy kłopot. Po kilku nieudanych próbach (które kończą się przeniesieniem do ostatniego checkpointu, w grze nie ma opcji save) zawsze udawało się sprostać zadaniu. O dziwo, brak



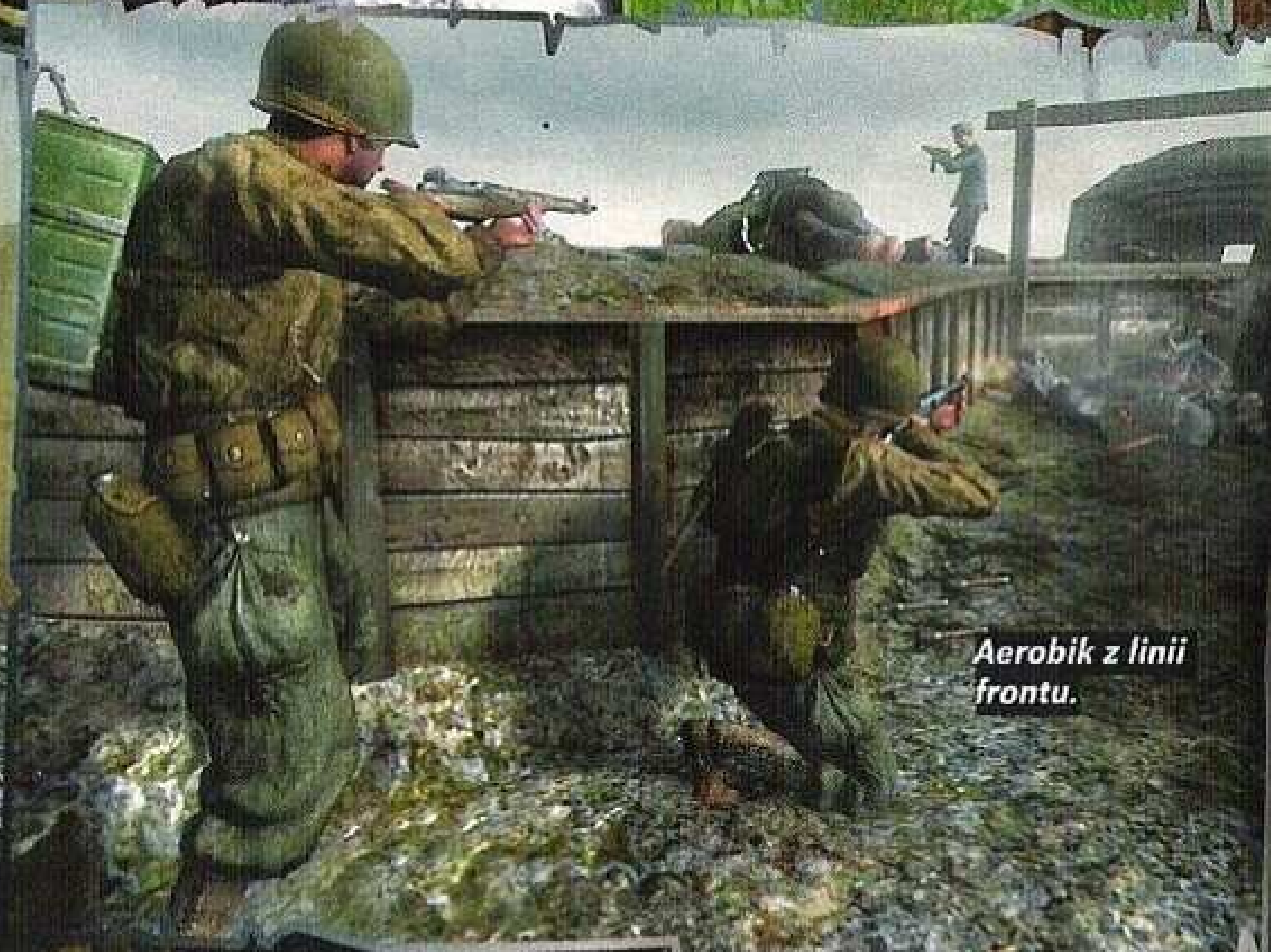
Hej, chłopaki, widzicie coś?

## Lotnicze niespodzianki

Wspomniane na początku spotkanie odbyło się w Kętrzynie na Mazurach, gdzie wybrani dziennikarze z Europy mieli okazję podziwiać polskie krajobrazy (na które składały się przede wszystkim poniemieckie bunkry) i zagrać jako pierwsi w pięć misji CoD 2. Największe emocje jednak, nieoczekiwanie, wzbudził transport. Z Warszawy lecieliśmy starymi samolotami („To lata?! To przecież ma płócienne skrzydła!"). Turbulencje dla niektórych będą niezapomniane. Dość powiedzieć, że pewien Austriak zostawił sporą „część siebie" na naszej polskiej ziemi...



Z zalanymi świecami nawet na pych nie ruszy!



Aerobik z linii frontu.


Tajna broń aliantów – tybetańska joga.

Na skarpety każda panna poleci.

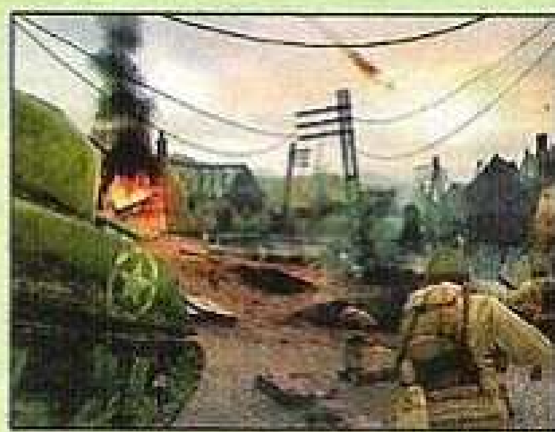
możliwości zasejwowania gry nie jest złym rozwiązaniem, spowodowanym konwertowaniem tytułu z konsoli. To świadomy zabieg, który sprawdza się tutaj naprawdę dobrze.

Największą wadą pierwszego Call of Duty było całkowite uskryptowienie, które sprawiło, że mało kto chciał przechodzić grę drugi raz. Niestety nie zrezygnowano z liniowości rozgrywki (czasem objawiającej się w komicznie dosłowny sposób – na Pointe du Hoc możesz wspiąć się tylko po jednej linie, choć na terenie gry jest ich kilka), wiele z wydarzeń rozgrywających się na ekranie zostało wyreżyserowanych, zaś miejsc, w których znajdziesz jakieś rozwidlenie dróg, jest zdecydowanie za mało. **Nie sposób też otworzyć samemu jakichkolwiek drzwi, w wersji beta nawet okna były kuloodporne** (i nie zapowiada się na zmianę tego stanu rzeczy). Obawiam się więc, że CoD 2 będzie również grą na jeden raz. Ale przynajmniej będzie to raz satysfakcjonujący jak nigdy przedtem i bardzo długi (według moich obliczeń w grze znajdzie się 10 minikampanii obejmujących łącznie 26 misji, z których jedną przejść można, nie znając jej, w około 40 minut).

Programiści z Infinity Ward postarali się również o odpowiednie dopieszczenie grafiki. **Największe wrażenie robi dym, który nie tylko wygląda doskonale, ale pełni też niezwykle ważną funkcję strategiczną** (granaty dymne rządzą!). Poza tym oczywiście znakomicie prezentują się modele postaci, wybuchy i wszystko to, bez czego nie wyobrażam sobie dziś gry wojennej. Póki co (teoretycznie, bo w praktyce różnica nie była zbyt widoczna) lepszą grafikę zobaczyć można na Xboksie 360, ale w grze są odpowiednie opcje, które pozwolą na wyświetlenie wszystkich detali na wystarczająco szybkich PeCetach. Teraz, by odpalić grę „na maksie”, trzeba dwóch potężnych kart graficznych w trybie SLI.

## Big Red One – z czym to się je?

Z tytułem Call of Duty 2 jest pewne zamieszanie, gdyż powstały dwie zupełnie różne wersje gry: jedna (o której tu mowa) wyjdzie na PC i Xbox 360, druga (z podtytułem Big Red One) pojawi się na konsolach PS2, GameCube i Xbox. Na pierwszy rzut oka ta pierwsza prezentowała się znacznie lepiej tak pod względem grywalności, jak i grafiki..




Ale grzeje... Szybko, schowajmy się w cieniu!

Na koniec zostawiłem sobie multiplayera. Niestety nie dlatego, że opcja ta mogłaby cię zaskoczyć – przeciwnie, nie ma za bardzo o czym pisać. Dostępne będą te same co poprzednio tryby, nie ma co liczyć na potyczki w stylu ET. Gra jest mocno kamperska – tak naprawdę w multi sprawdzają się dwa rodzaje broni, z czego najskuteczniejszą jest snajperka. Pomimo tego samego co w singlu rozwiązania dotyczącego energii i obrażeń, śmierć gracza następuje moment po tym, jak zostanie on zauważony przez przeciwnika. **O jakości multi świadczy najlepiej to, że podczas prasowej prezentacji, już po godzinie gry bez trudu można było przysiąść się do wolnej maszyny z odpalonym tym trybem** (choć było ich tylko 16 na 40 dziennikarzy).

Pomimo wszystkich wad (które jeszcze mogą zostać poprawione CoD 2 jest bezapelacyjnie najlepszym drugowojennym shooterem do trybu single. Oferuje wiele nowych, ciekawych rozwiązań i całe wojskowe menażki miodu. Czy trzeba czegoś więcej?

Autor: Teutates

### Call of Duty 2

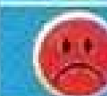
| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Infinity Ward | LEM |

http://www.callofduty.com/cod2/

**Premiera:** 4 listopad

**Gatunek:** FPS


intensywność wrażeń • oprawa audio-wideo • sensowny poziom trudności


potraktowany nieco po macoszemu multiplayer

Szykuje nam się nowy król drugowojennych shooterów. Choć powiela kilka wad poprzedniej części, na PC i tak nie ma sobie równych.



Tym panom wyraźnie się spieszy.



Przy takich ustach nawet Angelina Jolie odpada.

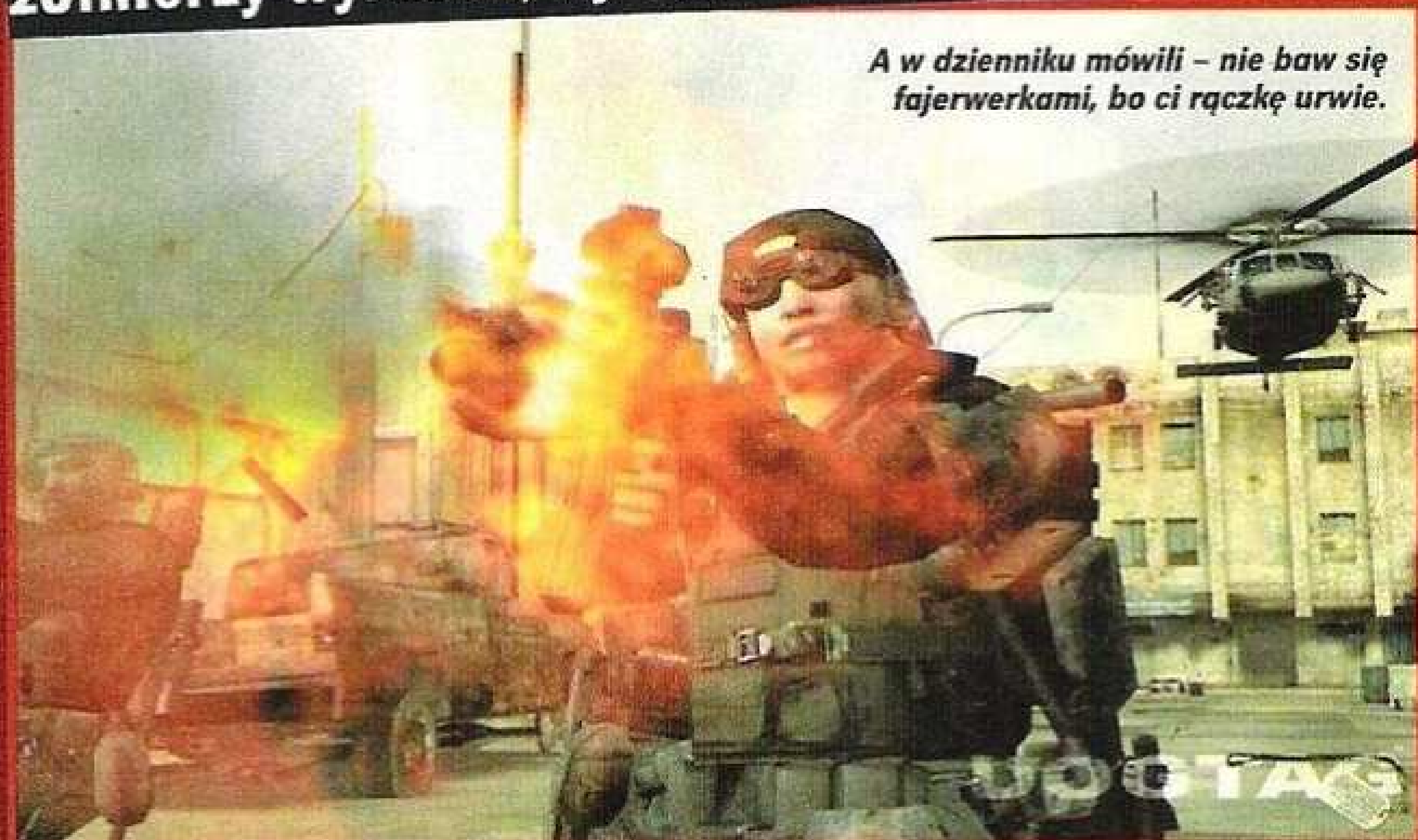


Motyw „Helikoptera w ogniu" musi być!




Hello! Przybyliśmy z misją pokojową. Szukamy coli i chipsów!

**Kilkunastu marines wysłanych na rutynową misję znika w samym środku Afryki. Czterech kolejnych żołnierzy wyrusza, by odnaleźć zaginiony oddział.**



A w dzienniku mówili – nie baw się fajerwerkami, bo ci rączkę urwie.

W ten sposób zaczyna się następne, tylko pozornie rutynowe zadanie, które doprowadzi do zaskakującego rozstrzygnięcia. Ale nie uprzedzajmy faktów! Fantastyczna czwórka ląduje w spalonej afrykańskiej wiosce z rozkazem natychmiastowego sprowadzenia z powrotem do USA poszukiwanych marines. Wraz z rozwojem wydarzeń okazuje się, że zagubieni komandosi wcale nie chcą do ojczyzny wracać, a nawet... występują zbrojnie przeciwko swoim przełożonym z armii. **Na pytanie: jak daleko posunąć się podczas wykonywania wojskowych rozkazów**, w tym wypadku walcząc z kolegami z Marines, **gracz odpowie sobie już sam.**

Co skłoniło żołnierzy do buntu i bratobójczych walk? Ekipa ze studia Diezel Power nie chce tego na razie ujawnić – rozwiązanie zagadki wydarzeń, do jakich doszło w afrykańskim buszu będzie przecież jednym z głównych celów gry. **Szykuje się w każdym razie przedziwny miks Rainbow Six (dowodzenie oddziałem) z thrillerem psychologicznym pt. „coś zmąciło umysły żołnierzy i odebrało im zdrowy rozum".** Ty pokierujesz, jakżeby inaczej, czteroosobową drużyną wyznaczoną do poszukiwań. Czytaj: do czarnej roboty, bo już od pierwszej misji w zniszczonej wiosce czeka cię masa „atrakcji", tj. żmudne wynajdywanie kryjówek i przyśpieszony kurs walki we mgle. I tak przez w sumie 15 misji aż do „grande finale", w którym Diezel Power odkryje przed nami wszystkie karty.

Cała zabawa polegać będzie głównie na planowaniu kolejnych posunięć oddziału i wykorzystywaniu naturalnych elementów afrykańskiego środowiska do ochrony przed ostrzałem przeciwników. Warto w tym momencie dodać, że Dog Tag odwzoruje warunki panujące na polu walki z realizmem równym Operation Flashpoint. To oznacza, że każdy błąd oddziału gracza zostanie dostrzeżony i wykorzystany przez drugą stronę. Gra będzie miała też coś ze skradanki i pewnie niejeden kwadrans spędzisz, ślęcząc w jakimś bezpiecznym budynku w oczekiwaniu na okazję do zajęcia dogodnej pozycji. Na pewno nie będzie jednak nudno, bo przy takiej fabule ostre starcia i emocjonujące strzelaniny są nie do uniknięcia...

**Dog Tag odwzoruje warunki panujące na polu walki z realizmem równym Operation Flashpoint.**

Jako dowódca oddziału będziesz wydawał podwładnym polecenia, a gdy zrobi się naprawdę gorąco, sam wcielisz się w wybranego żołnierza, żeby dopilnować wykonania najważniejszych rozkazów (bo przecież sztuczna inteligencja komputera nigdy nie zastąpi „ręki mistrza"). **Czterej marines, z którymi rozpoczniesz grę, nie zostaną wsparci przez posiłki ani pojazdy, a to oznacza, że będziesz musiał ciągle chuchać na ich pasek zdrowia**, bez względu na poziom trudności aktualnie wykonywanej misji. **Jeśli stracisz któregoś z członków drużyny, to na zawsze!** Twórcy gry mówią o relacjach między żołnierzami jako ważnym trybiku opowiadanej historii.

Dog Tag wystartuje na autorskim silniczku opracowanym przez Diezel Power i od razu warto zaznaczyć, że **zanosi się raczej na potężne wymagania sprzętowe.** Zaprezentowane screeny dobitnie świadczą o zamiłowaniu programistów Diezla do rozmaitych detali – wystarczy spojrzeć na liczbę szczegółów w modelach broni, czy w ubiorze marines. Karty graficzne obciąży też środowisko w grze, w którym nie będzie podziału na „to, co można przesunąć/zniszczyć/użyć" oraz „to, co stanowi trwały element krajobrazu". Wszystkie lokacje będą w pełni interaktywne!

W trybie sieciowym bez niespodzianek – kooperacja, deathmatch i capture the flag. Przed sztampą tryb multi uchronić mogą ewentualne modyfikacje stworzone przez fanów produkcji albo... czas, jaki został do daty premiery. **Twórcy gry mają jeszcze prawie rok na jej ukończenie i wiele może się zmienić...**

AUTOR: CAMPARI

## Dog Tag

Dog Tag to dwie blaszki noszone przez żołnierzy na łańcuszku zawieszonym na szyi. Znajdują się na nich dane osobowe właściciela, co ułatwia ewentualną identyfikację zwłok. To świetny tytuł dla gry traktującej o wojennych realiach i **aż dziw bierze, że dopiero teraz ktoś zdecydował się na użycie tej nazwy.** Może wreszcie owe blaszki przestaną kojarzyć się z latynoskimi gangsterami w białych koszulkach i klapkach.

## Dog Tag

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Diezel Power | brak |
| http://www.diezelpower.com/ | |
| Premiera: II kwartał 2006 | |
| Gatunek: taktyczny FPS | |
| + | grafika • realizm |
| – | wymagania sprzętowe będą pewnie spore, podobnie jak poziom trudności |

Oryginalny pomysł i olśniewająca grafika – Dog Tag zapowiada się interesująco. Ale czy debiutanci poradzą sobie z tematem?



Sierżant Campari, batalion Click!

*Nie wyjedziesz stąd żywy, koniokradzie...*

**W samo południe palące słońce oślepia rewolwerców. Jeden z nich to pastor Ray, drugi to rzezimieszek Billy. Jak zakończy się ten pojedynek?**

# CALL OF JUAREZ

Tego dowiemy się już niedługo. Firma Techland, czołowy rodzimy producent gier komputerowych, szykuje produkcję, która być może powtórzy sukces Painkillera. Oby się udało, bowiem **wrocławscy programiści mają ambicje dużo większe niż tylko stworzenie zaawansowanego technologicznie klonu Serious Sama.** W ich zapowiedziach Call of Juarez to gra bardzo oryginalna – jeśli nie rewolucyjna, to przynajmniej pełna ciekawych pomysłów.

Call of Juarez będzie FPS-em, ale... osadzonym w realiach Dzikiego Zachodu. Takich produkcji było do tej pory niewiele, a żadna z nich, przynajmniej na PC, nie zasługiwała nawet na garść dolarów. **Call of Juarez może więc zostać pierwszym prawdziwie udanym westernowym FPS-em!**

Ekipa Techlandu z jednej strony czerpie pełnymi garściami z najbardziej klasycznych westernów, z drugiej zaś stara się w taki sposób przygotować grę, by nie była ona przesadnie sztampowa. Widać to choćby w fabule. Call of Juarez ma dwóch bohaterów. Jednym z nich jest pastor Ray, duchowny, który dostrzegł, że Słowo Boże to za mało, by nawrócić grzeszników – sięgnął więc po colta. Druga z grywalnych postaci to Billy, drobny rzezimieszek, koniokrad, który wraz z rozwojem akcji przejdzie wewnętrzną przemianę. Ray goni Billy'ego, dlatego w kolejnych etapach raz wcielasz się w postać pastora, kiedy indziej kierujesz łotrzykiem, czasami w tych samych lokacjach. Co ciekawe, **gra zapamiętuje, w jakim stanie zostawiłeś dany poziom jako Billy, więc gdy wracasz do niego Rayem, wszystko wygląda, jak powinno!**

> **Call of Juarez to gra oryginalna – jeśli nie rewolucyjna, to przynajmniej pełna ciekawych pomysłów.**

Obaj bohaterowie różnią się nie tylko motywacjami i wyglądem, ale również stylem walki. Ray stawia na rozwiązania siłowe, bezpośrednią walkę twarzą w twarz z przeciwnikiem, podczas gdy **Billy unika wymiany ognia, woli raczej dyskretnie obejść przeciwników, niż częstować ich ołowiem.** Dzięki temu kolejne etapy gry będą zróżnicowane – w jednym z nich będziesz uciekać z aresztu, w innym ścigać uciekiniera, w kolejnym atakować przeciwnika zadekowanego w hacjendzie, w jeszcze jednym szukać w dziczy śladów bandytów.

Jednym z elementów gry będą pojedynki na rewolwery, niestety twórcy nie wiedzą jeszcze do końca, jak będą one wyglądały. **Techland testuje kilka rozwiązań, próbując znaleźć taką formułę, która sprawi, że o zwycięstwie w pojedynkach nie będzie decydowało jedynie szybsze kliknięcie klawisza myszki.** Już teraz

## Lokacje

Lokacje w grze powstały na podstawie ręcznie wykonanych szkiców – dzięki temu udało się uzyskać autentyczny westernowy klimat.

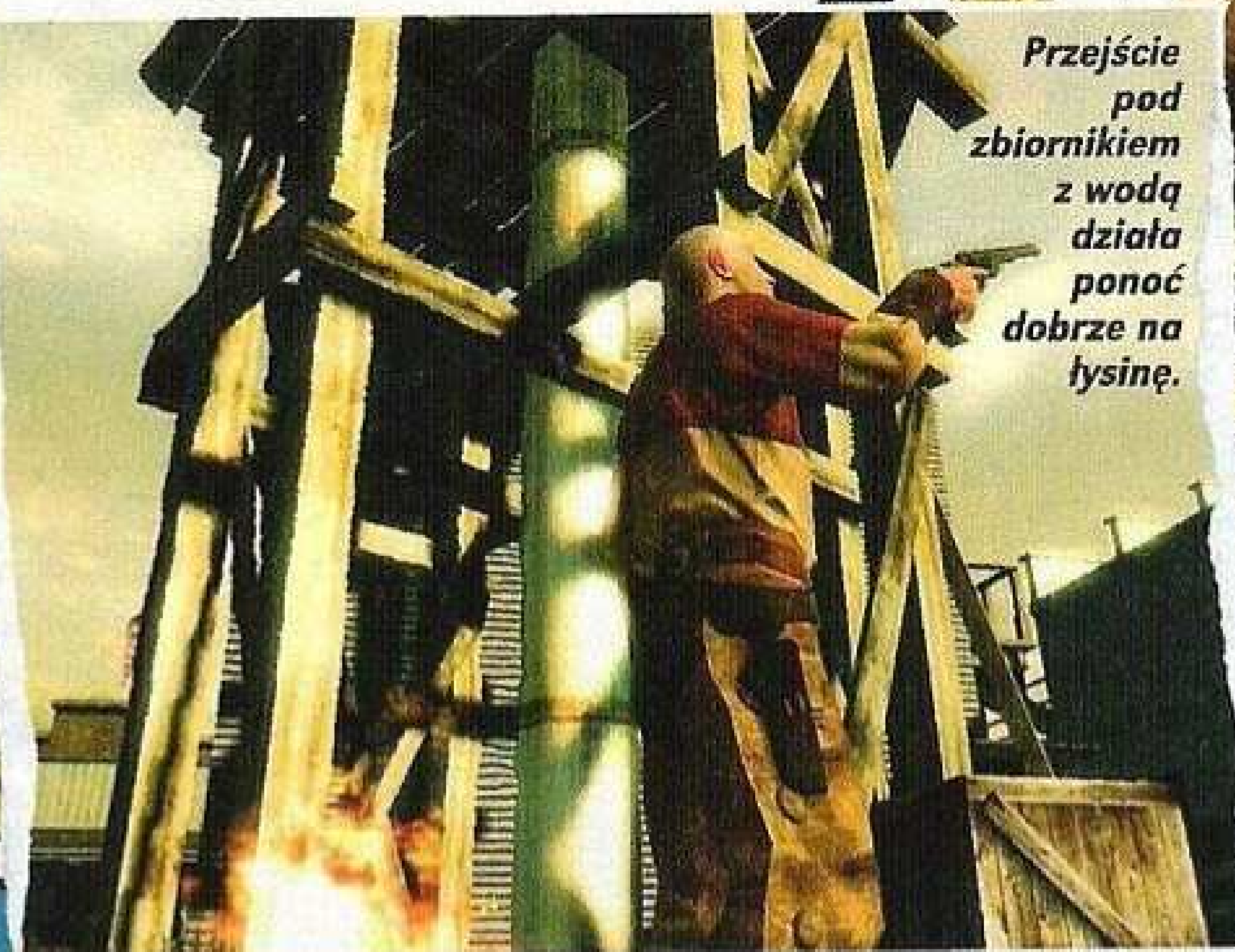


## ?! Gospodobnego

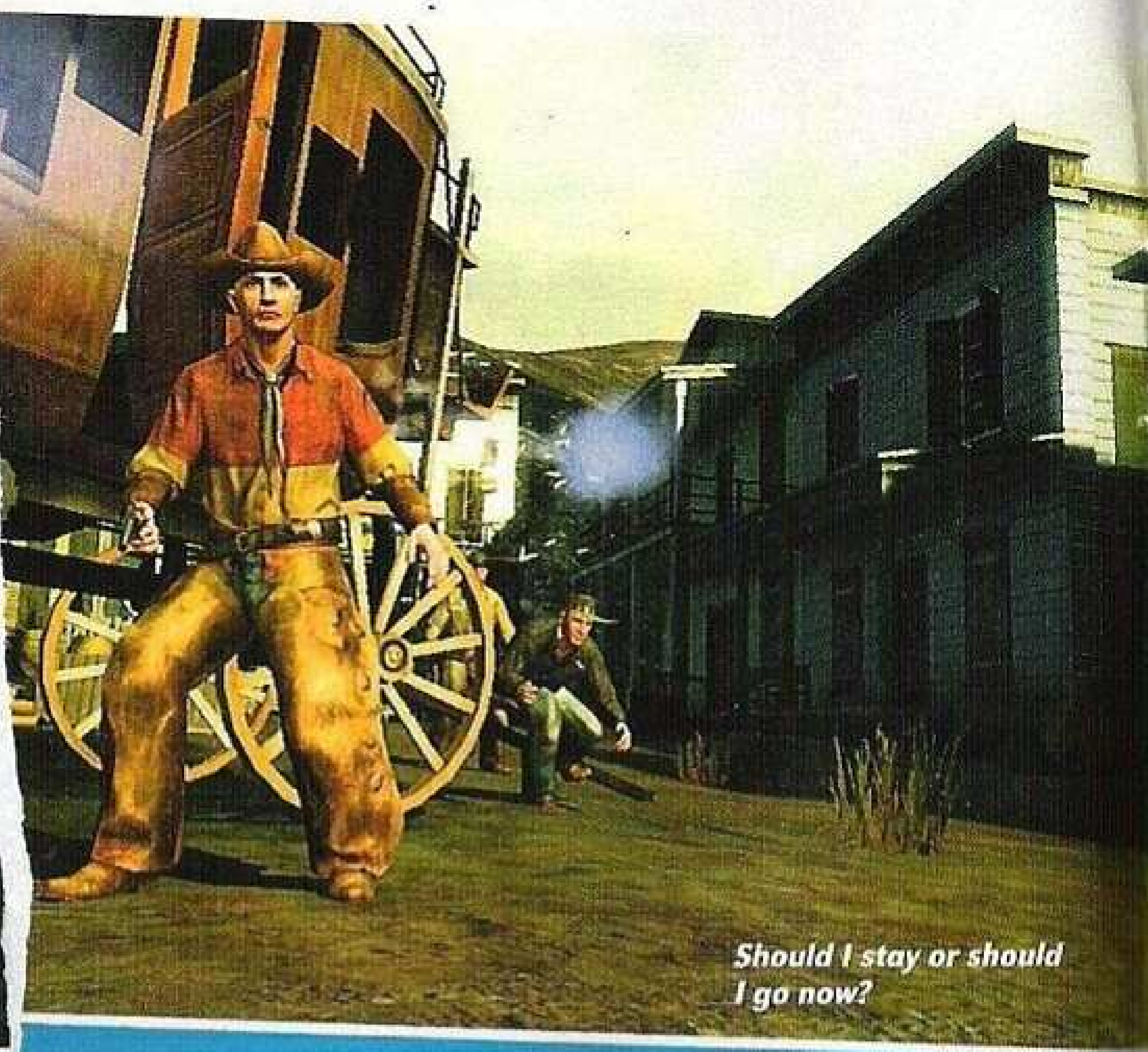


### Gun

Twórcy serii Tony Hawk's Pro Skater zaskoczyli wszystkich przed tegorocznymi targami E3 informacją, że trwają zaawansowane prace nad grą akcji osadzoną na Dzikim Zachodzie. Początkowo Gun zapowiadany był tylko na konsole, wiemy już jednak, że pojawi się także na PC. Podobnie jak w Call of Juarez będą i pojedynki, i jazda na koniu, i zróżnicowane misje, zabawa będzie jednak typowo konsolowa, z akcją pokazaną w trybie FPP i bardziej zręcznościowymi sekwencjami strzelanin.

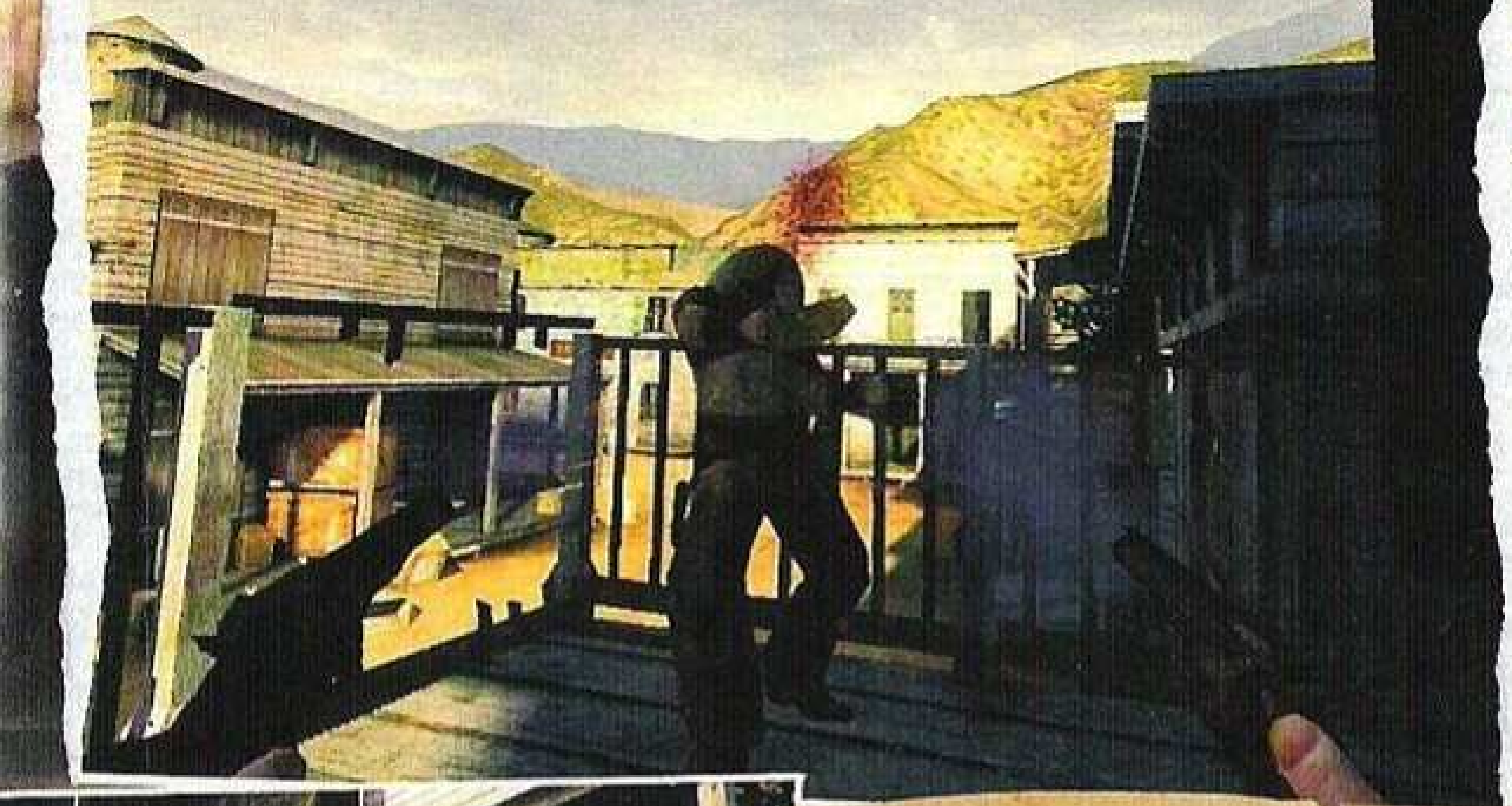


*Przejście pod zbiornikiem z wodą działa ponoć dobrze na łysinę.*



*Should I stay or should I go now?*

*Kaskaderzy strajkują, spadającego kowboja gra główny porgramista...*





*Rag-doll i inne efekty modelu fizyki robią oszałamiające wrażenie.*

## Polski western

Jako mieszkańcy Dzikiego Wschodu polscy twórcy od dawna interesują się westernami. Autorzy tacy jak Adam Bahdaj pisali książki o Indianach i Białych Twarzach, Grzegorz Rosiński malował kowbojów według scenariusza Van Hamme'a, powstawały również polskie filmy z akcją osadzoną na Dzikim Zachodzie. Najciekawszym twórcą tych ostatnich jest Józef Kłyk, amator z gminy Bojszowy koło Tychów, autor takich obrazów jak „Człowiek znikąd", „Full śmierć", „Dwaj z Teksasu", „Wolny człowiek" i „Czterech synów ojciec miał" (wszystkie opowiadają o losach Ślązaków w Teksasie).

wyciągając rewolwery, przechodzisz do trybu bullet-time, zyskując krótką przewagę nad przeciwnikami w normalnej strzelaninie. Prawdziwe pojedynki – być może dostępne również z poziomu menu jako dodatkowy tryb gry – na pewno będą jednak miały bardziej rozbudowaną mechanikę. Prace nad Call of Juarez wciąż trwają, już teraz jest jednak gotowych kilka poziomów. **Niektóre z nich będą naprawdę rozległe i – mamy tutaj osobistą obietnicę szefa projektu – nie będzie w nich „niewidzialnych ścian"**, które tak nie podobały się nam w Chrome: SpecForce. W niektórych etapach, tych największych, otrzymasz do dyspozycji konia, który nie tylko przyśpieszy poruszanie się, ale również pozwoli na tratowanie „pieszych" przeciwników. Oczywiście – o czym wiedzą wszyscy przedstawiciele płci męskiej od około 13 roku życia – z konia można strzelać!

Gra sprawi frajdę nie tylko w trybie single, ale również w bardzo pomysłowym multiplayerze. Tryb wieloosobowy będzie inspirowany serią Battlefield, co oznacza, że każda mapa będzie miała jasno określone cele do wykonania, a gracze będą musieli nauczyć się taktycznej współpracy. Żeby było jeszcze ciekawiej, **mapy w multi są odtworzeniem najważniejszych wydarzeń w historii Dzikiego Zachodu** i najsłynniejszymi sekwencjami z klasycznych westernów. Będą więc skoki na banki, napady na pociągi, strzelaniny w corralach itd.

To, co robi w Call of Juarez największe wrażenie, to jednak sposób, w jaki przedstawiony jest tu Dziki Zachód. Gra wykorzystuje totalnie unowocześniony engine Chrome 2005 i wszystkie najnowsze technologiczne sztuczki. Jest i HDR (bardziej realistyczne oświetlenie), i virtual displacement mapping (lepszy, mniej obciążający system bump mapping), jest także obsługa shaderów 3.0 i system odtwarzania mimiki postaci. **Dla niewprawnego oka już teraz Call of Juarez wygląda nie gorzej niż Half-Life 2.** Jeszcze większe wrażenie robi zastosowany model fizyki – płonące obiekty zapalają inne, spadające z wysokości trupy wywracają stojące niżej skrzynie. Dobrze spisuje się także AI przeciwników, które potrafi nawet szukać lepszego miejsca na oddanie strzału, kiedy widok zasłania dym.

Na obecnym etapie prac trudno znaleźć w Call of Juarez słabe punkty. Ten rodzimy tytuł zapowiada się wyśmienicie i **nie wydaje się, by mogła mu zagrozić nawet bezpośrednia konkurencja w postaci gry Gun**, przygotowywanej przez studio Neversoft (patrz: ramka). Produkcje Techlandu zawsze zresztą zapowiadały się interesująco, brakowało tylko środków i czasu, by ich potencjał w pełni wykorzystać. Tym razem ma być jednak inaczej! ©

### Call of Juarez

| Producent: | Dystrybutor PL: |
| --- | --- |
| Techland | Techland |

http://www.techland.pl/

**Premiera:** I kwartał 2006

**Gatunek:** FPS

(+) niesamowity model fizyki • bohaterowie • tryb multi

(–) czy tym razem uda się wykorzystać potencjał drzemiący w grze?

**Polak potrafi! Call of Juarez ma szansę zapoczątkować modę na westerny FPS. Trzymamy kciuki, by się udało.**

Autor: Foch77

Mógłbyś się chociaż uśmiechnąć do fotki...

# Dark Messiah of Might and Magic


Arachnofobię leczymy prądem...


Lotem bliżej...


Mały goblin z wielką pałką. Co za świat!

**Świat Might and Magic znany był do tej pory głównie z klasycznych RPG-ów i rasowych strategii turowych. To jednak wkrótce się zmieni...**

Za sprawą Arkane Studios (twórców mało znanej u nas gry RPG Arx Fatalis) uniwersum to poznać będzie można od zupełnie innej strony. Tworzony przez francuskich programistów Dark Messiah of Might and Magic będzie grą akcji z widokiem w FPP wzbogaconą tylko o niewielkie elementy RPG.

**W grze przyjdzie ci przemierzać mroczną krainę zwaną Ashan, w której to umiejscowione będą przyszłe tytuły serii.** To ponury i bezlitosny świat, mający za sobą krwawą historię, zagrożony apokaliptyczną przepowiednią nadejścia tytułowego Mrocznego Mesjasza. Rozległe rejony zamieszkane są przez nieustraszonych orków, dzikie gobliny, przerażających nieumarłych, trolle, potężne smoki i wiele, wiele innych kreatur rodem z najstraszniejszych koszmarów, silniejszych i bardziej przebiegłych niż kiedykolwiek.

W tym świecie pojawisz się ty, wcielając się w postać Saretha, wychowanka potężnego czarodzieja. Twój bohater od najmłodszych lat szkolony był w sztukach magii i walki, by pewnego dnia stawić czoło tytułowemu Mrocznemu Mesjaszowi. Nie znaczy to jednak, że twoja droga z góry będzie określona. Wręcz przeciwnie, zależnie od upodobań, **będziesz mógł wybrać drogę wojownika, maga lub też cichego zabójcy**, którego najlepszym przyjacielem jest cień. Każda z tych klas ma mieć bogaty zbiór śmiercionośnych broni i czarów używanych do eksterminacji nieprzyjaciół. Poza typowymi paskami zdrowia i many, pojawi się również trzeci – adrenaliny! Będzie on wzrastał podczas walki, a gdy osiągnie maksimum, przytrzymanie dłużej klawisza ataku pozwoli na wykonanie efektownego „fatality". Będzie również możliwość wymierzenia przeciwnikowi kopniaka, co – choć nie zadaje zbyt wielkich obrażeń – pozwala odrzucić go nieco od siebie i zadać potężniejszy cios.


Kto ma otwieracz do konserw?

**To ponury i bezlitosny świat, zagrożony nadejściem tytułowego Mrocznego Mesjasza.**

W miarę postępów w grze uzyskasz dostęp do coraz to lepszych narzędzi zniszczenia, zdolności i zaklęć. **Tak jak w klasycznych RPG-ach, zdobyte w walce doświadczenie pozwoli ci podnieść siłę swego uderzenia, szybkość, zdrowie czy energię magiczną.** Z czasem będziesz mógł wykonywać skomplikowane kombosy, zadawać miażdżące ciosy krytyczne czy też rzucać spektakularne czary.

Gdy znudzi ci się samotna walka przeciwko złu całego świata, będziesz mógł przystąpić do rozgrywki wieloosobowej, w której opowiesz się po stronie ludzi lub nieumarłych. Wszystko to w walkach do 32 graczy jednocześnie, od klasycznych rozgrywek deathmatch po nowatorski tryb Evolution, gdzie będziesz mógł zdobywać doświadczenie i ekwipunek w dynamicznych sieciowych kampaniach. Autorzy nie ukrywają, że inspirowali się grami takimi jak Return to Castle Wolfenstein i Battlefield, można więc oczekiwać koncentracji na rozgrywkach zespołowych wysokich lotów.

O doznania wizualne martwić się nie trzeba. **Gra powstaje na rozszerzonej wersji Source Engine**, który dał się poznać od najlepszej strony przy okazji Half-Life 2. Mówi się o pięknym otoczeniu fantasy, niesamowitych efektach specjalnych, wielkich przestrzeniach, 12 ogromnych poziomach, a przede wszystkim o fizyce, fizyce i jeszcze raz fizyce. Dodatkowo dynamiczne oświetlenie umożliwi krycie się w cieniu, a zaawansowane efekty świetlne pozwolą podziwiać efektowne iskry sypiące się z krzyżowanych w walce ostrzy. W zapowiedziach twórców znalazła się również informacja, że po raz pierwszy w grze FPP ma być odczuwalna „świadomość własnego ciała". Hmm... Cokolwiek miałoby to znaczyć, gra zapowiada się – przynajmniej na razie – całkiem interesująco. Ile z obietnic programistów zostanie dotrzymanych i na jakim poziomie uda się tego dokonać, przekonamy się jednak najwcześniej latem przyszłego roku.

**Dark Messiah of Might and Magic**

| | |
|---|---|
| **Producent:** Arkane Studios | **Dystrybutor PL:** brak |
| http://www.mightandmagic.com/ | |
| **Premiera:** lato 2006 | |
| **Gatunek:** akcja | |
| + | uniwersum Might and Magic • Source Engine • mechanizm walki |
| – | programiści z Arkane Studios nie mają doświadczenia z grami akcji |

**Świat Might and Magic w FPP – to może być bardzo interesujące. Oby tylko autorzy nie zmarnowali tej szansy.**

Autor: Ander Kris

# The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

**Armie Śródziemia znów czekają na dowódcę – staniesz po stronie dobra, czy będziesz służył Sauronowi?**

Każdemu, kto skończył pierwszą część Battle for Middle-Earth, trudno wyobrazić sobie, jak autorzy mogliby rozwinąć ewentualny sequel. Przecież wszystkie bitwy, które ukazano na dużym ekranie, pojawiły się również i w grze. Mało tego, już w „jedynce" twórcy udostępnili graczom także armię Saurona, umożliwiając poprowadzenie fabuły w sposób odmienny od tego z filmu. **Pracujący dla Electronic Arts projektanci znaleźli jednak sposób na rozszerzenie oryginalnej koncepcji gry. Cofnęli się do materiału źródłowego – książek J.R.R. Tolkiena.**

Ten prosty zabieg sprawił choćby, że programiści mogli oddać do dyspozycji graczy większą liczbę różnych jednostek i stworów. Tym razem będą one podzielone na sześć, a nie – jak uprzednio – cztery frakcje. Po stronie dobra opowiedzą się ludzie, krasnoludy i elfy, podczas gdy sprawie Saurona służyć będą gobliny, a także armie Isengardu i Mordoru. **Zwiększy się też liczba bohaterów, przy czym będziesz mógł kreować ich samodzielnie.** Poza cechami fizycznymi, jak rasa, kolor skóry czy włosów, wybierzesz też dla nich umiejętności, które – niczym w klasycznych erpegach – będą się rozwijały w trakcie kolejnych bitew. **Będziesz również budował własne zamki,** które zaprojektujesz zgodnie z wolą całkowicie od podstaw!

**Gobliny pędzące na grzbietach gigantycznych pająków to tutaj widok na porządku dziennym.**

**Większą swobodą ma się też charakteryzować stawianie innych budynków.** Tym razem będziesz mógł je umieszczać w dowolnym miejscu mapy. W ten sposób autorzy pragną zachęcić do eksploracji Śródziemia, które w tej części gry będzie znacznie obszerniejsze niż w poprzedniej. Okazuje się bowiem, że np. farmy – a także inne produkujące surowiec budowle – przynoszą tym większe korzyści, im dalej są od siebie położone.

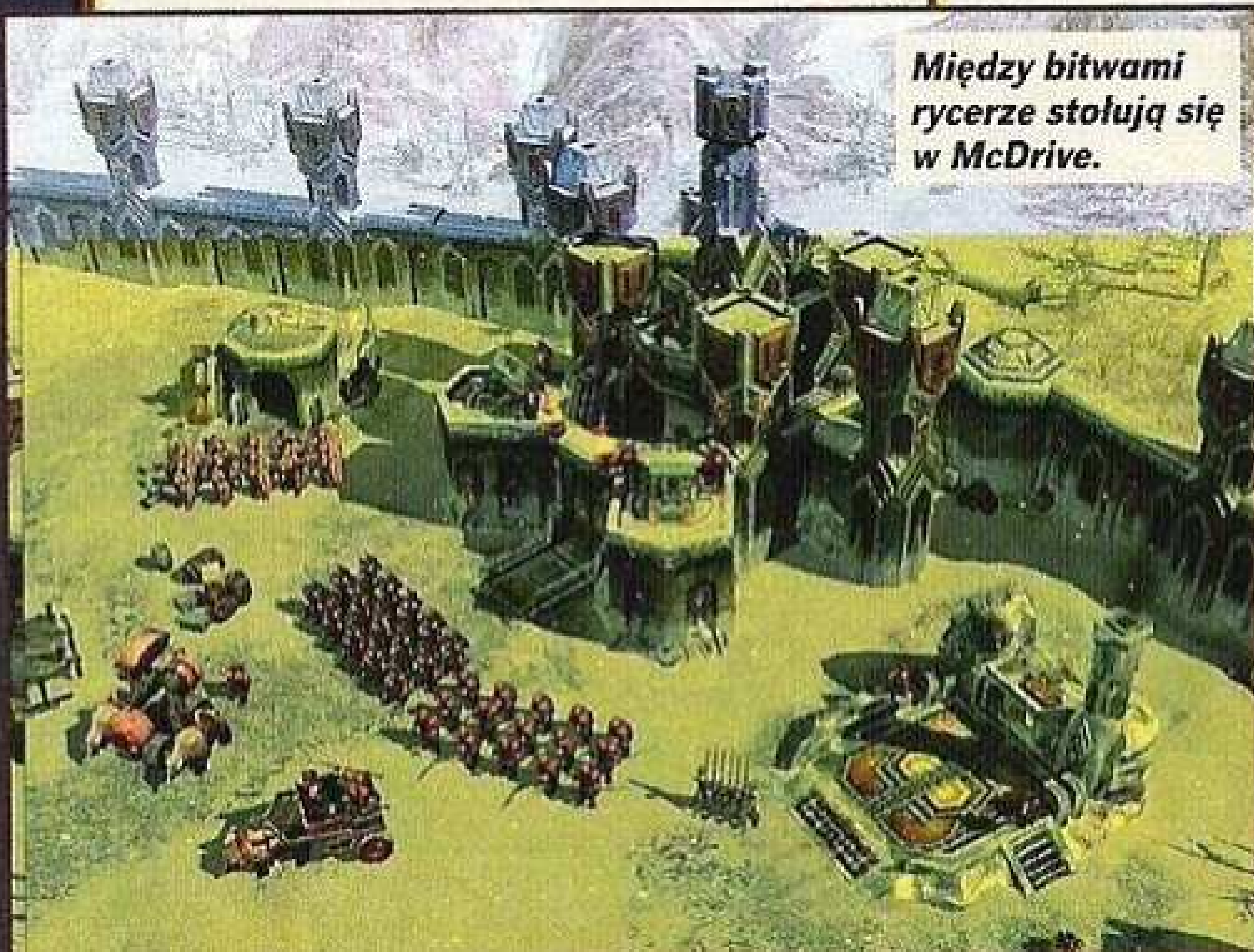
Jak zapowiadają autorzy, tym razem **bitwy toczyć będą się nie tylko na lądzie, ale i wśród nieprzyjaznych prądów Morza Rhun.** Żołnierze wszystkich dostępnych frakcji będą mogli udowodnić swoje męstwo na pokładzie wojennych okrętów. Poplecznicy Saurona zaokrętują upiorne galeony, które mogłeś oglądać w „Powrocie Króla", podczas gdy druga strona skorzysta z usług elfickich marynarzy. Łuczników będzie można wyposażyć w płonące strzały – znacznie skuteczniejsze od zwykłych, szczególnie wobec łajb z drewna – ale nawet zwyczajne groty okażą się przydatne, zwłaszcza jeśli z pokładu zamierzasz atakować jednostki lądowe.

*Bitwy morskie to jedna z ważniejszych nowości.*

Dostępne screeny pozwalają stwierdzić, że **potyczki sił porządku i chaosu wyglądają teraz jeszcze lepiej.** Objawia się to chociażby w nowych czarach – te najbardziej potężnie potrafią posłać całą formację wysoko w powietrze, a wygląd przyzwanego spod ziemi stwora Czatownika zapiera dech w piersiach. Widoki takie, jak oddział goblinów pędzących w kierunku wroga na grzbietach gigantycznych pająków, są tu na porządku dziennym. Twórcy ciężko pracują również nad udoskonaleniem wieloosobowego trybu gry. Sieciowe bitwy rozgrywane są w biurach Electronic Arts już od miesięcy, a projektanci bacznie się im przyglądają, starając się znaleźć idealną równowagę pomiędzy dostępnymi jednostkami. Niestety na razie nie wiadomo, kiedy i my będziemy mogli wziąć w nich udział. **Być może gra trafi do sprzedaży jeszcze w tym roku** – wersja, którą widzieliśmy na targach Games Convention, wydawała się bardzo zaawansowana!



*Chyba jest wyprzedaż w Media Markcie...*



*Między bitwami rycerze stołują się w McDrive.*



*Świat stworzony przez J.R.R. Tolkiena ożyje!*

Autor: PanDora

**Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II**

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| EA Games | EA Polska |

http://www.eagames.com/

**Premiera:** IV kwartał 2005

**Gatunek:** RTS

+ potwory i miejsca z książek • bitwy morskie • możliwość tworzenia własnych bohaterów

– „jedynka" również zapowiadała się znakomicie, a efekt finalny był raczej średni – oby programiści wyciągnęli wnioski z poprzednich błędów

Tym razem generałowie Śródziemia będą mieli znacznie większe pole do popisu. Szykuje się kolejny solidny RTS w ciekawej oprawie.

A kiedy zabraknie miejsca w piekle...

GEORGE A. ROMERO PRESENTS

# CITY OF THE DEAD

**Trudno odtworzyć typową dla filmów o zombie atmosferę strachu. Ekipie z Kuju może się jednak udać – w końcu pomaga im sam mistrz...**

*W polowaniu na świeże mięso zombiakom nie przeszkadza nawet brak kończyn.*

*Ojej, rozmazała mi się szminka!*

Niestety, mimo że George Romero, twórca „Nocy żywych trupów", a co za tym idzie całego gatunku filmów o umarlakach (patrz: ramka), zaangażowany jest w produkcję City of the Dead, raczej nie możemy spodziewać się po grze charakterystycznej dla jego dzieł satyrycznej otoczki.

**Programiści postawili na prostą rozwałkę – ma to jednak być rozwałka w wielkim stylu!** Dla przykładu styl, w jakim będziesz zabijał nacierających nieboszczyków, będzie odpowiednio oceniany. **Im efektowniej zatrzymasz przeciwnika, tym więcej punktów dostaniesz**, a co ciekawsze akcje będą ukazywane w zwolnionym tempie!

Spowolnienia i inne graficzne efekty nie oznaczają jednak, że będziemy mieli do czynienia z Matrixem o zombie. Zamiast do futurystycznych biurowców trafimy w brudne uliczne zaułki. Żywe trupy trudno ponownie zabić, toteż przeprawa przez pełne zombiaków miasto z pewnością nie będzie należała do najłatwiejszych. Jak to z żywymi trupami – strzał w nogę pozbawi przeciwnika kończyny, ale nie powstrzyma go przed atakiem. Elementem utrudniającym rozgrywkę będzie też konieczność ciągłego pilnowania stanu amunicji i ręczne przeładowywanie broni (prawym przyciskiem myszy). Dzięki temu **gra ma wywołać emocje, jakie towarzyszyły bohaterom choćby „Świtu żywych trupów"**. Ministerstwo Zdrowia ostrzega – ryzyko zawału będzie wysokie!

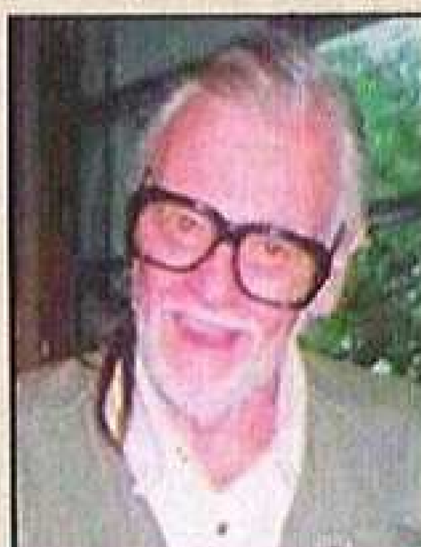
**Styl, w jakim zabijasz nacierających nieboszczyków, będzie przez grę odpowiednio punktowany.**

Choć w grze nie będziesz mógł wcielić się w znanego z dużego (i tego mniejszego) ekranu Petera – niezapomnianego bohatera „Świtu...", znakomicie zagranego przez Kena Foree – Kuju i tak ma nie lada asa w rękawie. Jednej z pięciu dostępnych postaci grywalnych wizerunku i głosu użyczył Tom Savini, osoba, której fanom gatunku nie trzeba przedstawiać. Savini jest nie tylko cenionym specem od charakteryzacji (to on stworzył wizerunki zombie w „Świcie..." i „Dniu żywych trupów"), ale też utalentowanym aktorem, którego mogliśmy oglądać w obu wersjach „Świtu żywych trupów" i innych perełkach kina grozy. **Wciela się on w niejakiego Williama McLeana, twardziela z charakterem, wielką spluwą i... sumiastym wąsem, rzecz jasna.**

**Choć graficznie City of the Dead raczej nie zachwyci** – choćby dlatego, że równolegle powstaje na konsole – to być może zaspokoi wreszcie apetyt miłośników kina gore na porządną grę akcji. Niepokoi jednak fakt, że dotychczasowy wydawca gry wycofał się z branży ze względu na kłopoty finansowe. Miejmy jednak nadzieję, że ten cios zmusi Kuju do wprowadzenia poprawek, które uczynią finalny produkt jeszcze bardziej grywalnym, a więc atrakcyjnym dla nowego dystrybutora. Trudno jednak powiedzieć, czy ukazanie się gry w terminie nie jest przypadkiem zagrożone...

## Wskrzeszając koszmary

W 1968 r. George A. Romero nakręcił swój pierwszy film „Noc żywych trupów". Opowiadał on o grupie wcześniej nieznanych sobie osób, które musiały stawić czoła powracającym do życia umarłym. Zombie w filmie młodego Włocha różniły się jednak od tych, jakie znamy z mitologii voodoo. Zombiaki Romero to snujący się po świecie kanibale i właśnie w takiej postaci na stałe weszły do kanonu filmowych monstrów.



*Temu panu żywe trupy zawdzięczają swoją popularność.*

„Świt..." i „Dzień żywych trupów", kolejne części trylogii o zombie, ukazywały bardziej rozbudowany obraz świata, w którym nieboszczyki chodzą wśród żywych. W tych filmach chodziło już o przedstawienie w satyryczny sposób amerykańskiego społeczeństwa, a nie pokazywanie tryskającej posoki.

Na ekranach polskich kin jakiś czas temu można było zobaczyć „Ziemię żywych trupów", pierwszą część nowej trylogii o zombie. Uwaga! – ten głupkowaty film ma się nijak do wcześniejszych, klasycznych obrazów o żywych trupach!



*Była promocja – „Dwa w jednym!".*



*Szanującego się umarlaka nie powstrzymają nawet płomienie!*

### City of the Dead

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Kuju Entertainment | brak |

http://www.romerogame.com/

**Premiera:** II kwartał 2006

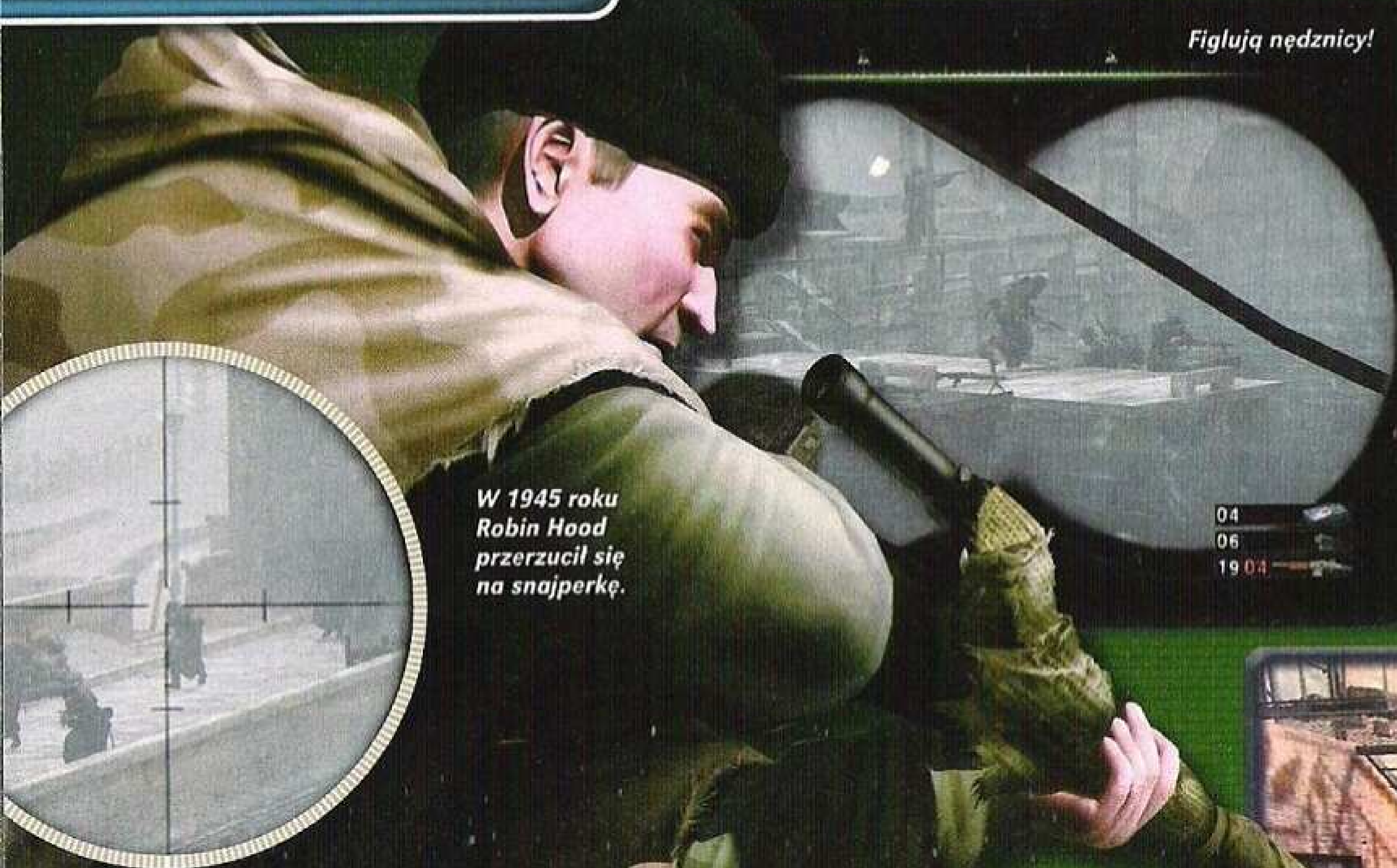
**Gatunek:** FPS

(+) temat! • wartka akcja • tabuny przeciwników • udział Romero

(–) nacisk na akcję • kłopoty z dystrybutorem (a to zawsze źle wpływa na powstające produkcje)

Ambitna próba odtworzenia magii filmów Romero. Oby tylko kłopoty wydawcy nie zmieniły gry w żywego – lub co gorsza martwego – trupa.

Autor: PanDora




Figlują nędznicy!

W 1945 roku Robin Hood przerzucił się na snajperkę.



Z nazistami jak z Pokemonami – wykoś ich wszystkich!

Trudno powiedzieć – Stalingrad czy Bronx?

# COMMANDOS STRIKE FORCE

**Oddział komandosów ponownie rusza do akcji. Bez twojej pomocy nie wykona jednak żadnej misji!**

Ostatnia część cyklu Commandos, choć chwalona przez graczy i recenzentów, pokazała, że w serii niezbędne są zmiany. Zabrakło nowych pomysłów, które rozszerzyłyby formułę tej logiczno-taktycznej produkcji, w efekcie czego w Commandos 3: Kierunek Berlin grało się jak w zestaw dodatkowych misji do wcześniejszych gier z cyklu. Z tym większą radością powitaliśmy zapowiedzi studia Pyro, z których wynikało, że **Commandos: Strike Force będzie taktycznym FPS-em. W wakacje udało się nam zagrać w niemal ukończoną wersję gry!**

**Spośród wszystkich postaci występujących w poprzednich Commandosach wybrano trzy**, które zostały bohaterami Strike Force. To Zielony Beret, Szpieg oraz Snajper, każdy obdarzony unikalnymi umiejętnościami i wyposażony w inny sprzęt. Wszyscy potrafią równie celnie strzelać ze standardowych pukawek i karabinów, ale już korzystanie np. z broni przeciwpancernej zarezerwowane jest dla Zielonego Bereta. Snajper, poza umiejętnością posługiwania się karabinem snajperskim, **posiada również możliwość wstrzymania oddechu (gra przechodzi wtedy w bullet-time)**, Szpieg zaś dzięki znajomości języka niemieckiego potrafi podszywać się pod wrogów, a ponadto zna sposoby dyskretnego ich zabijania. Rozsądne wykorzystanie tych umiejętności będzie niezbędne do wykonania misji.



Kolejne etapy – jest ich łącznie 14 – składają się na trzy duże misje bojowe. Pierwsza z nich rozgrywana jest we Francji i przedstawia perypetie związane z nieudanym zrzutem spadochroniarzy na tyły wroga. Kolejna, najciekawsza graficznie, jest misja w Norwegii, podzielona na trzy epizody, w których **twoi komandosi będą sabotować fabrykę produkującą komponenty potrzebne nazistom do budowy bomby atomowej.** Misja ostatnia, składająca się z aż sześciu części, dzieje się na terytorium Rosji, gdzie m.in. będziesz musiał uwolnić swoich kompanów złapanych przez hitlerowców.

**Mimo zmiany całej mechaniki rozgrywki Strike Force ma klimat podobny do swoich poprzedników.**

Coś, co raczej ci się nie spodoba, jeśli jesteś fanem poprzednich części cyklu, to ograniczenie liczby wojaków znajdujących się pod twoim dowodzeniem. **W wielu fragmentach gry będziesz kierował tylko jednym, wyznaczonym przez twórców komandosem**, a tylko od czasu do czasu dostaniesz możliwość przełączania się pomiędzy dwoma żołnierzami biorącymi udział w akcji. Te momenty są zdecydowanie najciekawsze, ale trzeba przyznać, że właściwie przez całą grę, mimo zmiany sposobu przedstawiania akcji i całej mechaniki rozgrywki, Strike Force ma klimat podobny do swoich poprzedników. W ten tytuł gra się zupełnie inaczej niż w Call of Duty czy Brothers in Arms – **jak w starych Commandosach, musisz nauczyć się cierpliwości,** umiejętnego korzystania ze specjalnych zdolności żołnierzy, przełączania się pomiędzy komandosami wtedy, gdy to konieczne.

**Commandos: Strike Force będzie również wyposażony w tryb multi, przeznaczony dla maksymalnie 16 graczy.** Poza standardowymi wariantami rozgrywki (Deathmatch i Team Deathmatch) otrzymasz również tryb Sabotage, w którym celem będzie dostanie się do bazy przeciwnika przy wykorzystaniu specjalnych umiejętności komandosów (np. dostępu do niektórych pomieszczeń bronić będą kody, które Szpieg będzie musiał „wyciągnąć" z nazistów podczas przesłuchania).

Twórcy Strike Force twierdzą, że ich gra jest na tyle inna, iż nie ma sensu porównywać jej z Call of Duty czy Medal of Honor. Nowa odsłona serii Commandos nie może też konkurować z tymi tytułami pod względem oprawy graficznej, która powstaje równolegle na komputery osobiste i konsole, w związku z czym nie wykorzystuje najnowszych technologii generowania obrazu. Mimo tego wygląda wystarczająco dobrze, a **niedociągnięcia oprawy graficznej nadrabia fenomenalną muzyką nagraną przez orkiestrę filharmoników z Bratysławy.**

**Commandos: Strike Force**

| Producent: | Dystrybutor PL: |
| --- | --- |
| Pyro Studios | Cenega |

http://csf.pyrostudios.com/

**Premiera:** I kwartał 2006

**Gatunek:** taktyczny FPS

+ klimat dawnych Commandosów w nowej oprawie • świetne misje w Norwegii • ciekawy tryb multi

– tylko 3 komandosów • grafika nie wykorzystuje w pełni możliwości nowych kart graficznych

**Wbrew obawom przejście od taktycznej gry strategicznej do taktycznego FPS-a może się w przypadku serii Commandos naprawdę udać. Czekamy!**

Autor: Foch77

**Powrót do przeszłości – znowu walczymy w turach!**



*Do dyspozycji będziesz mieć zarówno wojska lądowe, jak i powietrzne.*

# SHATTERED UNION

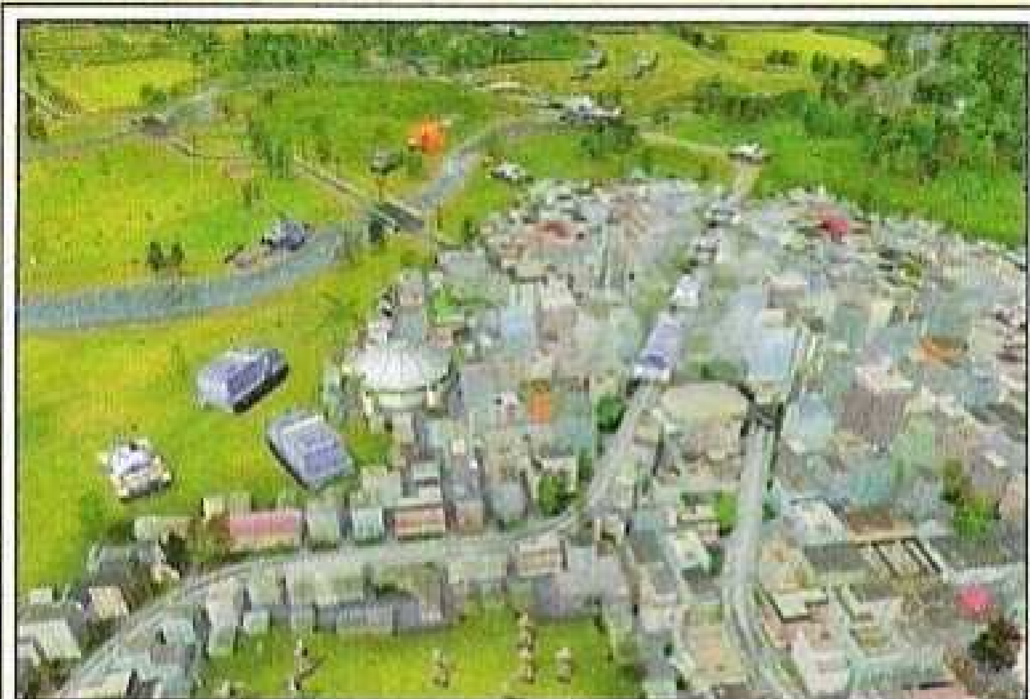
**Stanami Zjednoczonymi rządzi nieudolny prezydent, który doprowadza do wybuchu wojny domowej. To tylko scenariusz nowej gry strategicznej. Przynajmniej na razie...**

Puść wodze fantazji. W USA następuje kryzys, w wyniku którego kilka stanów postanawia się odłączyć. Wcale nie w sposób pokojowy – każdy z nich stara się zagarnąć dla siebie jak najwięcej. Na domiar złego okazję wykorzystują Rosjanie, próbując zająć Alaskę. **Globalny konflikt zbliża się nieuchronnie.**



*Po przysiędze poszliśmy z chłopakami na grzyby...*

**To nie scenariusz kolejnej książki Toma Clancy'ego, ale tło nowej, turowej (!!!) gry strategicznej**, która pojawi się pod koniec tego roku. Fani katastroficznych wizji najbliższej przyszłości powinni czuć się uradowani – gra toczy się bowiem niemal współcześnie. Producenci zarzekają się nawet, iż większe miasta będą szczegółowo odwzorowane, a gracz będzie mógł toczyć potyczki w pobliżu mostu Golden Gate czy budynku Sears Towers, a nawet je zniszczyć. Słodko!



*To ma być metropolia?*

**Do dyspozycji będziesz miał 7 stron konfliktu i aż 73 różne jednostki.** Znaczna ich część znana jest ze współczesnych pól walki, co oznacza, że swoją armię będziesz mógł oprzeć na sławnych czołgach M1 Abrams czy też śmigłowcach Apache. **W grze bardzo ważna będzie logistyka** – w każdym konflikcie będziesz dysponował stałą pulą oddziałów, które przed rozpoczęciem tury trzeba będzie rozdzielić do obrony lub ataku poszczególnych terytoriów. Cała trudność polega na tym, że uwzględniono problemy z przerzucaniem wojsk na różne fronty. Dbać trzeba będzie również o miasta, które w trakcie scenariuszy nie będą odbudowywane.

Nawet jeśli wygrasz misję, w której bronisz własnej stolicy, ale zostanie ona poważnie zniszczona, będziesz musiał liczyć się z poważnymi trudnościami – m.in. z produkcją nowych jednostek – w późniejszej części gry.

Oryginalny sposób przedstawienia akcji, turowy tryb gry połączony z animacjami typowymi dla RTS-ów oraz kontrowersyjna fabuła mogą sprawić, że Shattered Union znajdzie grupę wiernych fanów. Jeśli przy strategii wolisz myśleć, a nie tylko szybko klikać, już teraz dopisz Shattered Union do listy swoich gwiazdkowych życzeń!

**Shattered Union**

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Pop Top Software | brak |

http://www.2kgames.com/shatteredunion/

**Premiera:** końcówka 2005

**Gatunek:** strategia

(+) niezła grafika • intrygująca fabuła • rozgrywka w trybie turowym

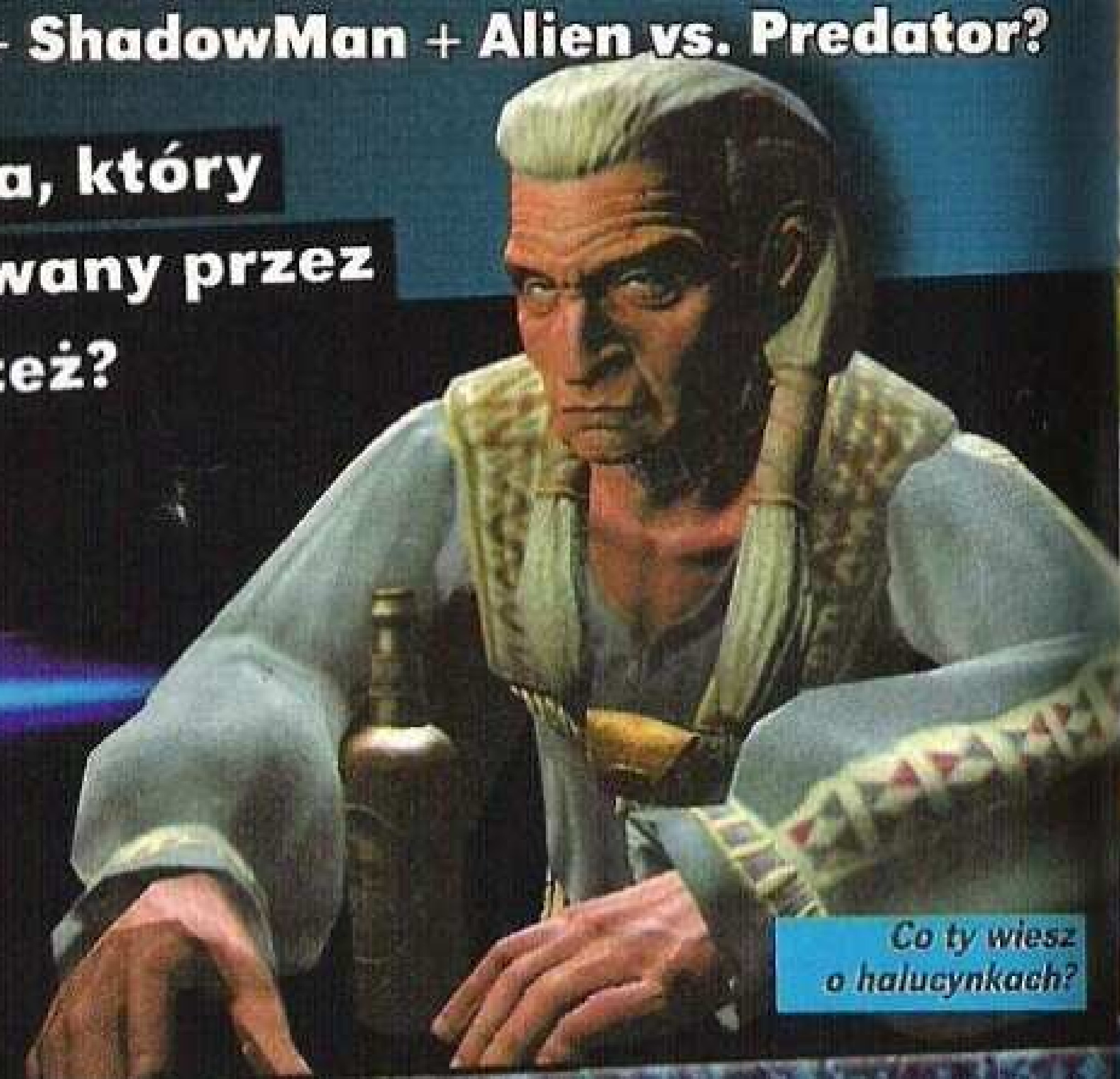
(–) turowe strategie to gry zazwyczaj tylko dla wąskiego grona maniaków

Zapowiada się bardzo interesująco, choćby dlatego, że nad grą pracują twórcy Railroad Tycoon II i Tropico. Czy poradzą sobie z nowym dla nich, wojennym tematem?!

Autor: Artur „MAO" Okoń

**W FPS-ach widziałeś już wszystko? Indianina, który pragnął tylko założyć rodzinę, a został porwany przez kosmitów i zmuszony do ratowania świata też?**

# PREY


Co ty wiesz o halucynkach?

Tego gnata to zrobili mu chyba z tego, co zostało...

Pierwsze wzmianki o Prey pojawiły się prawie... dziesięć lat temu!!! Gra miała być rewolucjonizującym gatunek FPS-em twórców Duke Nukem 3D. Poza piękną trójwymiarową grafiką zapowiadano wciągającą fabułę, ciekawy system portali, pozwalający swobodnie przeskakiwać między różnorodnymi lokacjami, oraz grawitację, jakiej nie miała wówczas żadna inna gra. I choć w ciągu tej dekady prace nad Preyem były na długi czas zawieszone, zmienił się producent i cały gatunek shooterów – te zapowiedzi są wciąż aktualne!

**Plota** — Niekoniecznie potwierdzone informacje

### Macki 3DRealms

Początkowo produkcją Zdobyczy (*prey* to po angielsku właśnie *zdobycz*, nie myl tego z *pray* – *modlitwą*) zajmowała się firma 3DRealms, która od lat „tworzy" Duke Nukem Forever. Oddając pracę w ręce Human Head Studios, nie pozbawiła się jednak całkiem wpływu na grę. Ponoć dzięki chłopakom od Księcia Prey będzie bardzo interaktywny, czego najlepszym przykładem ma być bar z początku gry, w którym m.in. pogramy na automatach albo pooglądamy telewizję.


No stary... Urodą to ty nie grzeszysz!

Przedstawiony we wstępie zarys fabuły, choć uproszczony, oddaje główne zamierzenie gry. Wcielasz się w postać Tommy'ego, Indianina, który ma na świecie tylko dwie bliskie osoby: narzeczoną i dziadka. Atak Obcych zaskakuje go w barze, skąd zostaje, wbrew swojej woli, przeniesiony na pokład kosmicznego statku. Początkowo jest uzbrojony tylko w klucz francuski, ale w niedługim czasie poszerzy swój arsenał o inną, dość nietypową broń. Zauważy na przykład, że **pewien gatunek pająków znajdujących się na statku ma specyficzne właściwości – oderwane od korpusu nóżki, rzucone w przeciwników, wybuchają.** Raj dla sadystów?

Później oczywiście bohater nauczy się również korzystać z broni Obcych, często bardzo potężnej, wcześniej jednak **w sukurs przyjdzie mu dziadek ze swoją pradawną wiedzą. To on nauczy Tommy'ego między innymi opuszczać ciało i przechodzić do świata duchów.** Umiejętność ta pozwala na ciche poruszanie się, przedostawanie do zamkniętych pomieszczeń (i otwieranie ich od wewnątrz), a także skuteczną walkę przy pomocy astralnego łuku. „Wychodzenie z siebie" ma dwie zasadnicze wady: nie może trwać długo, a pozostawione bez opieki ciało jest bardzo łatwym celem dla wrogów.

**To, co bardzo odróżnia Prey od innych FPS-ów, to niezwykle swobodne podejście do grawitacji.**

To, co zdecydowanie odróżnia Prey od innych FPS-ów, to niezwykle swobodne podejście do grawitacji. Często spotkasz specjalne, znajdujące się na ścianach i suficie ścieżki, które mają swoje własne przyciąganie. Czasem też przy pomocy przełącznika będziesz mógł całkowicie odwrócić grawitację w danej lokacji. **Po co przeskakiwać dużą przeszkodę, skoro można przejść nad nią po suficie?** Dodatkowo, w wielu miejscach poruszać się będziesz w egzoszkielecie zaopatrzonym w plecak odrzutowy, a wtedy ograniczenia spowodowane przyciąganiem już zupełnie przestaną cię obowiązywać.

Efektowne są też porozrzucane po etapach portale, pozwalające przemieszczać się pomiędzy dwoma różnymi miejscami statku (bez ekranu ładowania). Niektórymi można przechodzić tam i z powrotem, wejście w inne to zakup biletu w jedną stronę. Pamiętaj jednak, że **wszystkie te możliwości mają jedną wadę – przeciwnicy też mogą z nich korzystać!** Tu naprawdę musisz mieć oczy dookoła głowy.

Ostatnim wartym wspomnienia elementem gry jest sprawa życia i śmierci. Otóż **jeśli prowadzona przez ciebie postać straci całą energię, nie musisz ładować wcześniej zapisanego stanu gry. Przenosisz się wtedy do świata umarłych** (pamiętasz ShadowMana? Tam było podobnie), z którego po określonym czasie wracasz w miejsce, w którym zginąłeś. Wcześniej jednak postaraj się zastrzelić jak najwięcej otaczających cię upiorów. Im lepszy wynik, tym więcej energii będziesz miał po zmartwychwstaniu.

**Prey hulać będzie na ulepszonym silniku trzeciego Dooma, ale jednocześnie pojawią się w nim otwarte przestrzenie**, których w grze id Software brakowało. Największe wrażenie robi jednak zastosowany w grze silnik fizyczny (grawitacja) i portale. Jeśli wszystkie obietnice z 1996 roku zostaną dotrzymane, produkcja Human Head Studios ma szansę powalczyć o tytuł najlepszego FPS-a 2006 roku. Jak śpiewał Czesław Niemen – „Dziwny jest ten świaaaaaat..."


Pajączek wygląda, jakby miał za złe wyrywanie mu nóżek.


Organiczny statek - mniam, czyżby był u Zergów?

### Prey

| Producent: | Dystrybutor PL: |
| --- | --- |
| Human Head Studios | brak |

http://www.2kgames.com/prey/

**Premiera:** początek 2006

**Gatunek:** FPS

(+) portale • świat duchowy • grawitacyjne szaleństwo

(–) czy takie podejście do grawitacji nie wniesie do gry chaosu? • ile można wycisnąć z silnika Doom 3?

**Wielki powrót po latach. Ta gra może odwrócić zasady FPS-ów do góry nogami. Dosłownie.**

Autor: Teutates

**Wiedziałeś, że do tej pory nie powstała żadna oficjalna gra z King Kongiem w roli głównej?! Owszem, były różne podróbki, ale sam Król jak dotąd w grze nie zagościł!**

# PETER JACKSON'S KING KONG

*Grzeczna małpka, grzeczna...*

O zmianę tego stanu rzeczy zadbał sam Peter Jackson – reżyser nadchodzącej wielkimi krokami nowej wersji kinowej opowieści o King Kongu – osobiście proponując związanemu z Ubisoftem Michelowi Ancelowi pokierowanie pracami nad komputerową adaptacją filmu. A **Ancel to nie byle kto.** O ile stworzenie postaci Raymana nie musi jeszcze za nim przemawiać, to już Beyond Good & Evil, niedoceniona, acz genialna przygodówka, z pewnością dowiodła wizjonerstwa zdolnego Francuza. **Jego udział w tworzeniu interaktywnej wersji King Konga stanowi gwarancję, że nie otrzymamy jedynie „kolejnej filmowej licencji".**

Fabułę oparto oczywiście na scenariuszu nowego filmu, który z kolei dość ściśle trzyma się czarno-białego oryginału z 1933 roku. Nadgorliwy reżyser wyrusza wraz ze scenarzystą Jackiem Driscollem i aktorką Ann Darrow na pozornie bezludną wyspę. Okazuje się jednak, że jest ona zamieszkała – nie tylko przez prymitywne plemię czczące mityczną, olbrzymią małpę, ale i głodne ludzkiego mięsa dinozaury. Gdy przerośnięte gady atakują, filmowcy zdają się zgubieni. **Uratować ich może jedynie King Kong – potężny goryl broniący tutejszego ludu.** Małpiszon nie działa jednak bezinteresownie – jego celem jest zdobycie serca powabnej Ann...

Początkowo sterować będziesz Jackiem Driscollem, akcję obserwując z perspektywy pierwszej osoby. Jako dzielny scenarzysta stawisz czoła wygłodzonym dinozaurom, walcząc przy tym o bezpieczeństwo pozostałych członków ekipy. Nie oznacza to jednak, że Ancel zaserwuje nam prostą strzelaninę. Na wyspie niełatwo o amunicję, a oszczepy mogą – na dłuższą metę – okazać się nieskuteczne w starciu z gadami.



*To King Kong czy Park Jurajski?*

**Niezbędne okaże się zatem konstruowanie pułapek i – przede wszystkim – ukrywanie się przed bezwzględnymi drapieżcami.** Z pewnością łatwiej będzie pokonać ludzi, co jednak wcale nie oznacza, że tubylcom brak oleju w głowie. Mieszkańcy wyspy będą działać w grupach, co z pewnością da im przewagę. Stawisz czoła także nowojorskiej policji i wojsku, ale – oczywiście – już nie jako Driscoll. **W czasie gry wcielisz się bowiem w jeszcze jedną postać...**

To nie żart – twórcy gry pozwolą ci siać zniszczenie jako King Kong. **Aby zaimponować Ann, będziesz zmuszony zmierzyć się między innymi z ogromnym T-Rexem** – stanowiącym nieporównywalnie większe zagrożenie niż stosunkowo nieduże raptory – a także oddziałom Gwardii Narodowej. Te sekwencje zrealizowano w konwencji gry platformowej. Nie zabraknie zatem skakania po drzewach czy wspinania się na olbrzymie budowle. Jak widać, autorzy za wszelką cenę starają się uniknąć monotonii – dwa tryby rozgrywki diametralnie się od siebie różnią!

**Twórcy gry pozwolą ci siać zniszczenie jako King Kong.**

Choć grafika wersji PeCetowej nie odbiega znacząco od tej z konsolowych wersji gry, już teraz można śmiało stwierdzić, że będzie na czym zawiesić oko. **Graficy nie skupili się bowiem na zaimplementowaniu najnowszych technologii, a postawili na stylizację.** Zrezygnowano z fotorealizmu na rzecz dynamicznego przedstawienia akcji – wizualnie King Kong przypomina wprawiony w ruch olejny obraz, nawiązując do okładek powieści z lat trzydziestych. Znakomicie spisali się również animatorzy, którzy ściśle współpracując z WETĄ, firmą odpowiedzialną za efekty specjalne w filmie, **bezbłędnie odtworzyli sposób, w jaki ogromna małpa porusza się na dużym ekranie.**

Oprawa audio również nie powinna zawieść. Nie tylko wykorzystano oryginalną muzykę autorstwa Howarda Shore'a, ale i kwestie mówione pojawiających się w grze postaci zostały nagrane przez występujących w filmie aktorów. Doprawdy nietrudno zarazić się entuzjazmem, z jakim o projekcie mówi w licznych wywiadach Michel Ancel. **Zapowiada się prawdziwy powrót kinga!**

*Batman? Ty też tu jesteś?*

*Tylko niech nikt nie kicha...*

## King Kong

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Ubisoft | Cenega |

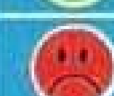
http://www.kingkonggame.com/

**Premiera:** październik 2005

**Gatunek:** akcja



udział Petera Jacksona... • ...i Michela Ancela • dwie gry w jednym



zgodnie z prawami Murphy'ego – coś musi pójść nie tak

Gry oparte na filmowych licencjach stają się coraz ciekawsze. King Kong ma szansę być najlepszą z nich.

Autor: PanDora

# TEST DRIVE Unlimited

**Samochodówki to gatunek, w którym trudno o rewolucję. Twórcy Test Drive Unlimited zdają się jednak lubić wyzwania!**

*Brrrm-Brrrm-Brrrrrrrrrmmmmm!*

*Taką furą będziesz jeździł do warzywniaka po ziemniaki...*

*No, jest tak, jak mówiłem – z przyciemnionymi szybami.*

*Odwzorowano nawet popiół z papierosa na tapicerce!*

Seria Test Drive jest jedną z najstarszych wśród ścigałek. Pierwsze części cyklu, wydane przez nieistniejącą już firmę Accolade, przez długi czas uważane były za najlepsze w swoim gatunku. Niestety ostatnim naprawdę dobrym Test Drive'em był ten oznaczony trójką – **każda kolejna produkcja była co najmniej o klasę gorsza od poprzedników. Czas przerwać złą passę!**

Prace nad Test Drive Unlimited prowadzone są w studiu Eden przez ekipę, która ma na koncie takie gry jak V-Rally 3 czy konsolowa edycja Need for Speed: Porsche Unleashed. Tym razem programiści Eden ponownie stanęli na wysokości zadania. Dwa najpopularniejsze obecnie pomysły na prowadzenie rozgrywki – zabawę przez sieć i otwarty świat gry – połączono ze sobą i wykorzystano w samochodówce. **Powstała zupełnie nowa jakość!**

**Rozpoczynając grę, zostaniesz przeniesiony na hawajską wyspę, poprzecinaną drogami o łącznej długości 1000 mil.** Będziesz po niej jeździć całkowicie swobodnie, podziwiając rajskie krajobrazy i szukając innych kierowców, których mógłbyś wyzwać na pojedynek. Trasy wyścigów wyznaczane będą w sposób dynamiczny, uzależniony od miejsca, w którym spotkasz przeciwnika i specyfikacji waszych samochodów, a dodatkową różnorodność zapewni 50 parametrów wpływających na reguły drogowego pojedynku. Pieniądze wygrane w wyścigach będziesz inwestował nie tylko w nowe fury, ale również w... nieruchomości. Każda z nich będzie miała garaż, którego wielkość ograniczy liczbę pojazdów, jakie będziesz mógł posiadać w jednej chwili.

**Test Drive Unlimited to World of Warcraft dla fanów niebezpiecznych prędkości.**

W grze pojawi się 125 licencjonowanych samochodów i motocykli, w tym pojazdy takich marek jak Lamborghini, Ducati, Aston Martin, Mercedes, Saleen, Shelby czy Jaguar – mówiąc krótko, **przyjdzie ci pojeździć najbardziej luksusowymi furami na naszej planecie.** Wszystkie samochody będą odtworzone tak szczegółowo jak w żadnej z dotychczasowych produkcji, włącznie z odtwarzaczem muzyki, kształtem wycieraczek i brzmieniem klaksonu. Oparcie gry na licencji motoryzacyjnych producentów ma jednak pewną wadę – pojazdy będą niezniszczalne. Będzie je za to można poddawać tuningowi, który zmieni nie tylko parametry jezdne ścigaczy, ale również ich wygląd. Wszystkie występujące w Test Drive Unlimited części będą autentyczne, licencjonowane przez największych producentów podzespołów.

*Mercedes a la Syrena.*

**Prawdziwa rewolucja polega jednak na tym, że wszystko to będzie dostępne również w grze sieciowej.** Oznacza to, że Test Drive Unlimited zmieni się w World of Warcraft dla fanów niebezpiecznych prędkości. Tryb multiplayer, w swojej najbardziej rozbudowanej wersji, to wirtualne miejsce spotkań kierowców, którzy pysznią się swoimi pojazdami, wyzywają innych na pojedynek (także samodzielnie ustalając trasę), konkurując ze sobą w parach lub w większych grupach, tzw. klubach. Jeśli ten sposób rozgrywki będzie dobrze przygotowany i odpowiednio wypromowany, Test Drive Unlimited może stać się najpopularniejszą samochodówką w historii!

Ciekawych pomysłów – poza rewolucyjnym trybem multi – jest w grze jeszcze kilka. Jeżdżąc po wyspie, natrafimy na zadania specjalne. **Będziemy np. pomagać autostopowiczom zdążyć na samolot**, podwozić dziewczyny do najbliższego miasteczka, ścigać złodziei samochodów czy uciekać przed psychopatycznymi kierowcami.

Test Drive Unlimited to produkcja nie tylko bardzo ciekawa, ale również efektowna. Screeny udostępnione przez producenta wydają się lekko podrasowane, ale... wcale nie są. **Ta gra naprawdę tak wygląda!** Spośród wszystkich powstających właśnie samochodówek ten tytuł zapowiada się najlepiej.

Autor: Foch77

### Test Drive Unlimited

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Eden | Atari/LEM |

http://www.testdriveunlimited.com/

**Premiera:** IV kwartał 2005

**Gatunek:** samochodówka

+ swoboda rozgrywki • tryb multiplayer • sporo pomysłów na urozmaicenie zabawy

– brak modelu uszkodzeń

Najciekawsza z samochodówek znajdujących się w produkcji. Ma szansę zrewolucjonizować gatunek!

# G|C


EA pokazało nie tylko nowego NFS-a, ale i autentyczne autka z gry!

**Cztery dni giercowania we wszystkie najnowsze tytuły – dla komputerowych maniaków z Europy targi w Lipsku to prawdziwe wydarzenie.**

# GAMES CONVENTION 2005

## 17-21 SIERPNIA 2005




Kiedy kilka lat temu londyńskie targi ECTS zupełnie przestały się liczyć w branżowym kalendarzu, wydawało się, że europejscy gracze i przedstawiciele prasy komputerowej nie będą mieli już okazji do zobaczenia na Starym Kontynencie nowych, powstających gier. A **przecież nie każdy może pojechać na E3!** Tymczasem trochę nieoczekiwanie, skromnie debiutująca cztery lata temu impreza o nazwie Games Convention, organizowana w średniej wielkości mieście dawnego NRD, zdobyła uznanie nie tylko graczy, ale i firm związanych z grami, także tych największych.


Hej! Przejechałem na czerwonym świetle...

Games Convention to dla dziennikarzy piszących o grach doskonała okazja, by zobaczyć na żywo produkcje, które na E3 tylko zapowiadano, ewentualnie sprawdzić, czy prace nad tytułami pokazywanymi w Los Angeles posuwają się w dobrym kierunku. Raczej nie prezentuje się tu gier, o których na E3 się nie mówiło, choć w tym roku producenci oprogramowania zrobili nam miłą niespodziankę – to właśnie **w Lipsku ogłoszono Ceasar IV, tutaj zobaczyliśmy też grywalny kod strategii Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II oraz nowej części serii Driver.**

**Dla przedstawicieli prasy Games Convention nie są może jednak aż taką atrakcją jak dla zwykłych fanów giercowania.** O ile większość podobnych imprez – z E3 na czele – ogranicza wstęp na hale wystawowe do osób, które przynajmniej w teorii związane są z branżą, tak Games Convention otwarte jest dla wszystkich chętnych. Pierwszy dzień imprezy zarezerwowany jest dla spotkań biznesowych i prasowych, jednak przez kolejne cztery dni targowe tereny zapełniają się młodszymi i starszymi graczami. Na miejsce przyciągają ich stoiska z wystawionymi najnowszymi grami, możliwość zdobycia setek najróżniejszych gadżetów oraz skąpo ubrane (lub obficie rozebrane) hostessy, własnym ciałem (*to się nazywa poświęcenie! – Rednacz*) reklamujące co głośniejsze tytuły.

## Co nowego

W porównaniu do E3 liczba premier na Games Convention jest znikoma. Najciekawsze nowe gry, których w Los Angeles nie można było zobaczyć, to **Dark Messiah of Might and Magic**, Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II, Ceasar IV oraz Driver Parallel Lines. Pierwsze dwie znajdziecie w naszym dziale zapowiedzi, dwie ostatnie szerzej opisujemy w newsach!

Choć są co najmniej 3-4 razy mniejsze od E3, na targach w Lipsku też jest co oglądać. Największą przestrzeń zajmują producenci konsol, koncerny Sony, Nintendo i Microsoft. **W tym roku najlepiej zaprezentowała się ta ostatnia firma, która zamieniła swoje stoisko w park z fontanną, ławkami i... ekranami wmontowanymi w podłogę.** Niestety wszyscy ci, którzy spodziewali się zobaczyć w akcji konsole nowej generacji, mogli poczuć się zawiedzeni – PlayStation 3 nawet nie pokazywano, a gry na Xboxa 360 nie były dostępne dla zwykłych odwiedzających targi gości.


Oto starożytny kociak.

Producenci softu również starają się zaprezentować z jak najlepszej strony. Wszystkie największe firmy są w Lipsku obecne. Electronic Arts, Ubisoft, THQ, Vivendi Universal, Eidos, Activision i Sega – każdy z tych koncernów przygotował ciekawe ekspozycje i szereg tytułów, w które można było zagrać. **Zdecydowanie najbardziej efektowne było stoisko Electronic Arts, z obrotową podłogą i ekranem otaczającym całe pomieszczenie.** Szkoda tylko, że dokładnie tak samo wyglądało rok temu. Nieźle zaprezentowało się też Activision, które postawiło rampę dla skaterów reklamujących grę Tony Hawk's American Wasteland.

**Sporo grania było także na stoiskach niezwiązanych bezpośrednio z producentami softu.** W trakcie targów odbyło się kilka mniejszych


Lord Vader pilnował stoiska Activision.


A myślałem, że Simy to wirtualni ludzie...

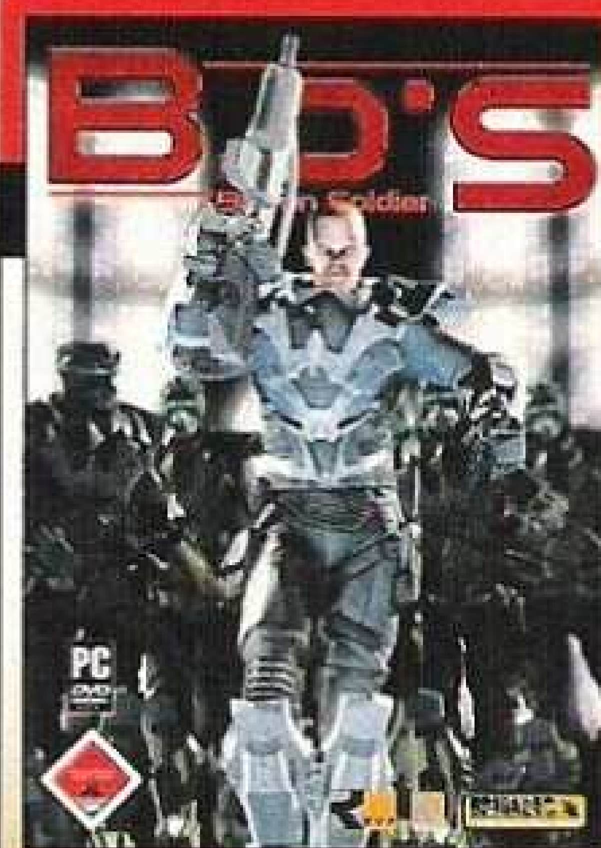

Witcher „straszył" na stoisku CD Projekt.


01. Dziewczyny reklamujące Deep Silver i... body-painting.


Seksowne policjantki for Speed Most Want

## Bet On Soldier

### Gra targów



Grą targów w Lipsku został FPS zatytułowany **Bet on Soldier**, o którym pisaliśmy w numerze 05/2005. Ten shooter z akcją osadzoną w przyszłości wyróżnia się spośród innych podobnych produkcji dzięki bardzo efektownej grafice oraz ciekawej mechanice rozgrywki, w ramach której wszystko przeliczane jest na pieniądze – począwszy od wykonywanych misji, a skończywszy na uzupełnianej w specjalnych automatach amunicji. Już czekamy na recenzowalną wersję gry – do tego numeru niestety się spóźniła, ale za miesiąc niemal na pewno o niej napiszemy.





*Pokazy na rampie przyciągały rzesze fanów deskorolki.*

i większych turniejów. Najwięcej emocji budził ten zorganizowany przez niemiecką telewizję Giga TV i producenta kart graficznych, firmę NVIDIA, w którym na komputerach wyposażonych w karty 7800 GTX SLI uczestnicy mierzyli się w takich grach jak WarCraft III, StarCraft, Worms Armageddon i Unreal Tournament 2004. Przy okazji można było również zobaczyć nowe produkcje objęte programem „The Way It's Meant To Be Played" NVIDII – m.in. Myst V, Gothic 3, SpellForce2, Age of Empires 3, Starship Troopers czy Need for Speed: Most Wanted.

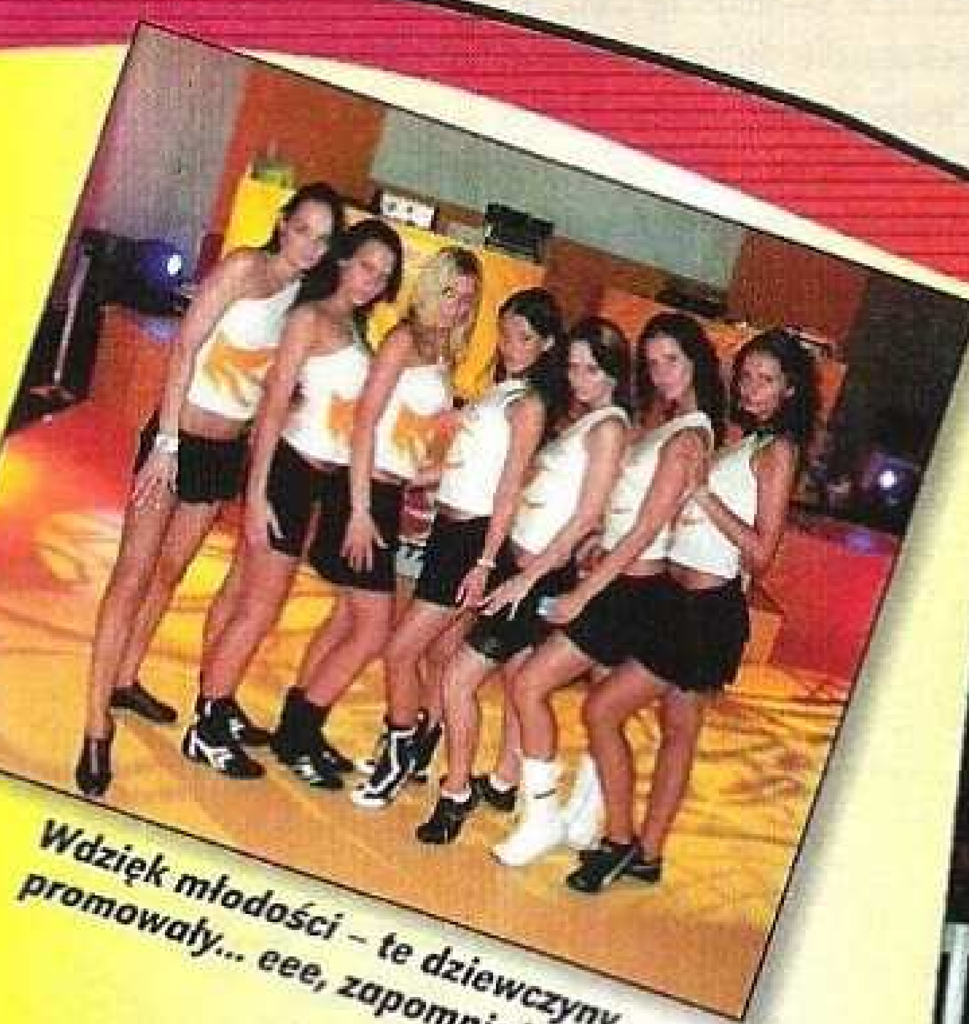
Poza możliwością pogrania w najnowsze tytuły lipskie targi oferowały również inne atrakcje. **W halach Games Convention można było m.in. pojeździć na gokartach** (zapamiętać na przyszłość – nie używać hamulca!!!) **albo zobaczyć z bliska najbardziej luksusowe samochody świata**, promujące gry Need for Speed: Most Wanted, Juiced, Burnout: Revenge oraz GTR. Najciekawszym z wydarzeń towarzyszących imprezie był koncert zorganizowany w sali Gewandhaus w centrum miasta, na którym **muzycy praskiej filharmonii zagrali motywy ze znanych i popularnych gier, m.in. Battlefield 2, Silent Hill 2, World of Warcraft, International Karate czy Donkey Kong.** Największą atrakcją części muzycznej był występ Rony'ego Barracka, fenomenalnego wirtuoza instrumentów perkusyjnych.

Games Convention trudno jest konkurować z E3, jednak w jednej kwestii lipskie targi zdecydowanie górują. **Liczba hostess jest na obu imprezach zbliżona, ale Europejki (w tym sporo Polek!) są jednak dużo ładniejsze od dziewczyn z Ameryki.** Na temat wdzięku i urody modelek przyciągających uwagę do stoisk z grami napisać można by wiele, jednak lepiej to po prostu pokazać. Dlatego relację kończymy bardzo przyjemnym akcentem – naszą Clickową galerią najładniejszych hostess!



*Chodnik przed salą koncertową ozdobiony był wrzutem NFS.*

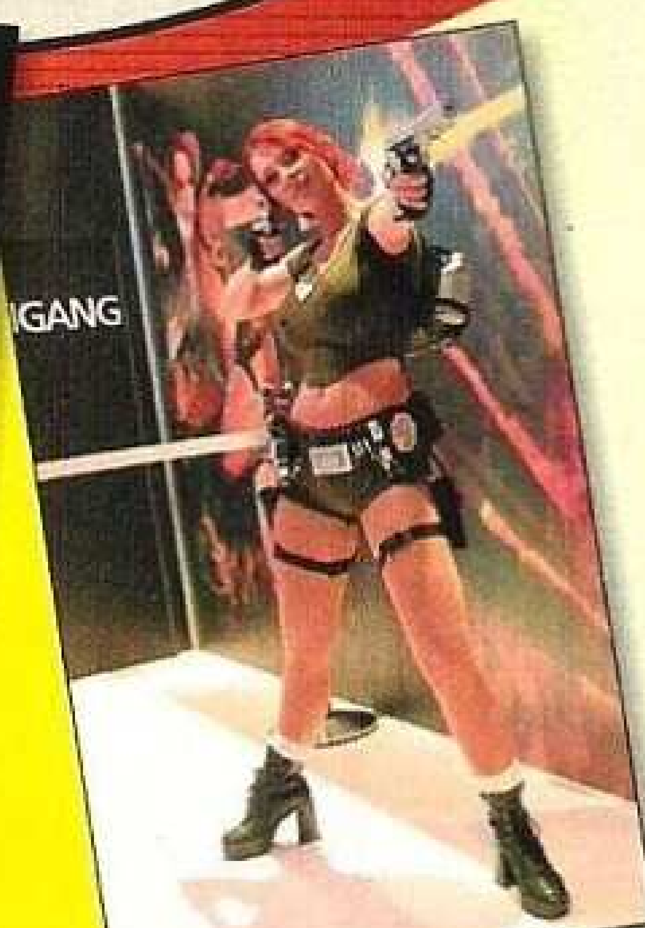
### MISS GAMES CONVENTION 2005



*Wdzięk młodości – te dziewczyny promowały... eee, zapomniałem.*



*Jedna z niemieckich firm zatrudniła profesjonalistki. Dżizas – jak ona tańczyła na rurze...*




*Ekhm.... Lara Croft na targach w Lipsku prezentowała się wyjątkowo nieciekawie.*



Za 2000 lat zagra tu AS Roma!

# Cezar po raz IV

Jednym z nielicznych prawdziwych newsów tegorocznych targów w Lipsku było oficjalne ogłoszenie gry **Caesar IV**, najnowszej odsłony serii uznawanej za jedną z najbardziej popularnych wśród symulacji rozwoju starożytnych miast. Prace trwają w studiu Tilted Mill, co oznacza, że produkcją zajmują się ci sami ludzie – choć pod inną nazwą – którzy przygotowali poprzednią część cyklu. Struktura gry nie zmieni się, ponownie rozpoczynamy zabawę jako prowincjonalny gubernator, który pragnie zostać władcą całego Imperium Rzymskiego. Najprawdopodobniej jednak wiele nowości czeka nas w mechanice rozgrywki – Tilted Mill wykorzysta pewnie część rozwiązań ze swojej wcześniejszej produkcji, Children of the Nile. Caesar IV ukaże się w 2006 roku.

www.caesariv.com

# Driver rusza na miasto

Wciąż trudno nam w to uwierzyć, ale prawdy nie da się ukryć – Driv3r był zdecydowanie największą porażką minionego roku, produkcją, która wyłożyła się w sposób najbardziej spektakularny z wszystkich wielkich premier. Studio Reflections wierzy jednak, że seria Driver nie została całkowicie skompromitowana i szykuje kolejną, czwartą część tego samochodowego cyklu.

„Czwórka" będzie zatytułowana **Driver: Parallel Lines** i ma otwierać zupełnie nowy rozdział w serii – pokierujemy nowym bohaterem (młodym chłopakiem o pseudonimie The Kid) w nowym mieście (Nowy Jork) i nowych realiach (zwariowane lata siedemdziesiąte). Reflections postawiło również na swobodę rozgrywki, co oznacza, że zestaw kilkunastu ułożonych w liniowym porządku misji zastąpi wielka mapa miasta, na której samodzielnie aktywować będziemy zadania główne i dodatkowe. Kod pokazywany w Lipsku prezentował się obiecująco, choć nie był pozbawiony błędów – oby tym razem udało się je wszystkie usunąć.

www.atari.com

# Grasz? Gram.pl!

Najpręzniej działająca w rodzimym growym światku firma, CD Projekt, szykuje nowy serwis internetowy, który ma szansę poważnie zamieszać na rynku. Chodzi o stronę **Gram.pl**, która zostanie uruchomiona na przełomie września i października. Tym, co ma odróżniać Gram.pl od innych serwisów growych (np. GOL, gry.wp.pl), będzie szereg usług oferowanych zarejestrowanym użytkownikom, przede wszystkim klientom CD Projektu. Najciekawsze z nich to m.in. dożywotnia gwarancja na oryginalne tytuły CD Projektu oraz możliwość sprzedaży używanych gier za pośrednictwem serwisu. W pudełku każdej wydanej przez firmę produkcji znajdzie się również „wirtualna kasa", którą będzie można wydać na zakup różnych materiałów dodatkowych dostępnych na Gram.pl. Celem serwisu jest oczywiście zwiększenie sprzedaży produktów CD Projektu, jej twórcy mają jednak ambicje stworzenia wokół Gram.pl społeczności graczy, wymieniających się informacjami, grami itd. Komputerowcy całego kraju – łączcie się!




www.gram.pl






# Czarny pirat wyrusza w rejs!

Mieliśmy już gry o żywych trupach, mieliśmy gry o piratach, mieliśmy też grę o żywym trupie pirata (pamiętasz Secret of the Monkey Island?). Wygląda na to, że wiosną 2006 roku dostaniemy kolejną taką produkcję, tym razem o nazwie **Black Buccaneer**. Tytuł ten przygotowuje niemieckie studio Widescreen Games, będzie to horror z pogranicza gry akcji i RPG, a z udostępnionych screenów można wywnioskować, że przynajmniej grafika będzie stała na wysokim poziomie. W grze dostaniemy dwie grywalne postaci (jedna z nich to wiedźma voodoo), dziewięć różnych krain oraz rozbudowany system walki. A na razie możemy sobie obejrzeć screeny.

www.black-buccaneer.com


Z tym będziemy walczyć...


...a tym kierować.

# Ziemia żywych trupów




Zombie stają cię coraz bardziej popularne! W połowie sierpnia ogłoszono kolejną produkcję z żywymi trupami w roli głównej. Tym razem chodzi o grę **Land of the Dead: Road to Fiddler's Green**, bazującą na motywach wyświetlanego także w naszych kinach filmu „Ziemia żywych trupów" George'a Romero (UWAGA! – pod żadnym pozorem nie trać na niego czasu i pieniędzy!). Road to Fiddler's Green to FPS, w którym gracz w pojedynkę będzie musiał poradzić sobie z hordami zombiaków. W zróżnicowanym arsenale dostępnym podczas gry znajdą się takie zabawki jak karabin snajperski, kij bejsbolowy, koktajl Mołotowa, karabin M16, toporek strażacki oraz łopata. Cała zabawa będzie rozłożona na 20 poziomów trybu single i 10 map przygotowanych specjalnie do gry w multiplayera. Produkcja będzie wykorzystywać engine Unreala i model fizyki Karma, a ukaże się jeszcze w tym roku, najprawdopodobniej pod koniec października.

www.landofthedeadgame.com

## KRÓTKO I SZYBKO

### Asheron's Call 2 zamknięty

Popularność **World of Warcraft** zaczęli wreszcie wyraźnie odczuwać twórcy innych tytułów z gatunku MMORPG. Serwery **Asheron's Call 2**, produkcji bijącej niegdyś rekordy, zostaną zamknięte z końcem tego roku, twórcy zaś już teraz zrezygnowali z dodawania do gry nowych elementów. Słabo powodzi się także autorom **Everquesta 2**, którzy zaczęli oferować darmowe 7-dniowe triale.

### Auto Assault w 2006

Czekaliśmy, czekaliśmy i... jeszcze poczekamy. Premiera **Auto Assault**, produkcji MMORPG osadzonej w postapokaliptycznym świecie, zostaje przesunięta na 2006 rok. Jest to wynikiem intensywnych beta testów gry i odkrytych przy tej okazji błędów, które programiści zdecydowali się poprawić. Jak mówi przysłowie – lepiej późno niż wcale. Jeszcze poczekamy!


Kobiety zawsze się spóźniają...

### Halo na dużym ekranie

Wkrótce rozpoczną się przygotowania do ekranizacji gry **Halo**. Film współprodukują wytwórnie Universal oraz 20th Century Fox. Scenariusz filmu, który został już zaakceptowany przez Microsoft, napisał Alex Garland. Pojawiły się informacje, że ekranizacją Halo zainteresowany jest sam **Ridley Scott**! Obraz trafi do kin w 2007 roku.


Wciąż nie wiemy, kto zagra MC.

### Burza zamiast terrorystów

Zamachy terrorystyczne w Londynie wpłynęły na tytuł nowej gry z serii Conflict, przygotowywanej przez studio Pivotal Games. Wcześniej zapowiadana jako **Conflict: Global Terror**, ostatecznie zmieniła nazwę na **Conflict: Global Storm**. Wydawca gry, firma SCi stwierdziła, że stary tytuł wzbudzał zbyt negatywne skojarzenia.


Słyszałeś? Wzbudzamy negatywne skojarzenia!



*Całkiem ładna jak na... partyzanta.*

## Sabotaż!

Gra **Sabotage**, przygotowywana przez Replay Studios, ukaże się na jesieni 2006 roku. Sabotage ma być skradanką osadzoną w realiach II wojny światowej, której główną bohaterką będzie Violette Summer, dziewczyna z partyzantki, wzorowana na legendarnej agentce angielskiego wywiadu Violette Szabo. Gracz poprowadzi pannę przez szereg misji bojowych rozgrywanych na terenach okupowanych przez nazistów (m.in. w Polsce), w których jej zadaniem będzie infiltracja baz wroga, zabójstwa nazistowskich oficerów i ratowanie uwięzionych cywilów. Jednym z mocniejszych atutów gry ma być engine graficzny wykorzystujący większość nowych efektów związanych z oświetleniem i cieniowaniem. A to, jak wiadomo, w skradankach rzecz bardzo ważna.

www.sabotage1943.com

## JoWooD rezygnuje ze Stargate SG-1

Sceny jak z telenoweli rozegrały się w pierwszej połowie sierpnia w związku z powstającą w studiu Perception grą **Stargate SG-1: The Alliance**, czyli futurystycznym FPS-em bazującym na licencji telewizyjnego serialu „Gwiezdne Wrota". Produkcja była zapowiadana od początku roku, miała ukazać się już w październiku, jednak nagle jej wydawca, austriacki JoWooD, stwierdził, że rezygnuje z dystrybucji gry ze względu na jej „niski poziom, który nie spełni oczekiwań fanów". W oficjalnej informacji prasowej czytamy również, że JoWooD stracił nadzieję na powodzenie projektu i zamierza przekazać licencję na wykorzystanie motywów serialu innemu developerowi.

Na odpowiedź studia Perception nie trzeba było długo czekać. Kilka dni później ogłosiło ono swoje stanowisko, z którego wynika, że firma JoWooD w ciągu ostatnich miesięcy wielokrotnie łamała kontrakt podpisany z Perception, zwlekała z przelewem gotówki, a poza tym nie ma żadnych praw do wykorzystania licencji, w związku z czym Perception zamierza nadal kontynuować prace nad grą, która zdaniem studia zachwyci fanów serialu i... nowego wydawcę. Cała sprawa trafiła do sądu. Oj, dzieci, dzieci...


*Jedni mówią, że ta gra jest do niczego...*


*...inni, że jest wystrzałowa.*

www.landofthedeadgame.com

## Half-Life 2: Lost Coast

W chwili, kiedy wypuszczaliśmy magazyn do druku, zaledwie kilkanaście dni dzieliło nas od premiery darmowego dodatku do **Half-Life 2**, zatytułowanego **Lost Coast**. Udało nam się jednak zdobyć kilka udostępnionych tuż przed premierą informacji. Dodatek ten, dystrybuowany za pośrednictwem usługi Steam, będzie powiązany fabularnie z wydarzeniami z podstawowej wersji gry, dowiemy się m.in. co doprowadziło do opanowania miasteczka Ravenholm przez headcraby. Jak już od dawna wiadomo, Lost Coast będzie dodatkiem krótkim, za to bardzo atrakcyjnym dla fanów gry, bowiem wzbogaconym o komentarz twórców.

Przy okazji dowiedzieliśmy się także kilku nowych rzeczy o planach Valve. Następny w kolejce jest pełnoprawny dodatek zatytułowany Aftermath, którego główną osią fabularną będą przygody Alyx, a największą zmianą nowe algorytmy AI dla żołnierzy walczących po stronie rebelii. Kolejny add-on, o jeszcze nie ustalonym tytule, pojawi się mniej więcej 3 miesiące po Aftermath i będzie koncentrował się na walce w pojazdach. Valve planuje premiery kolejnych dodatków raz na kwartał, co oznacza, że w ciągu najbliższego roku zagramy w co najmniej cztery takie epizody!

*Nie byłeś na wakacjach? W Lost Coast masz równie urocze widoczki!*

www.valvesoftware.com

### Grożą Jackowi

*Jedna mała kawa, a takie zamieszanie...*

**Jack Thompson**, najbardziej aktywny obecnie amerykański bojownik o wprowadzenie ostrej cenzury gier, wkrótce po aferze z modem **Hot Coffee** został zasypany listami od wściekłych fanów komputerowej rozrywki. Według Thompsona niektóre z nich były wypełnione niewybrednymi przekleństwami, a nawet karalnymi groźbami. Sprawę bada FBI!

### Kręcą Mortal Kombat III

*Hmm... Podoba mi się ten film!*

W chwili, gdy czytasz te słowa – poważnie, w tej właśnie chwili – powstaje trzecia część filmu **Mortal Kombat**, nosząca podtytuł **Devastation**. Jej producent, wytwórnia Threshold Entertainment, utrzymuje w ścisłej tajemnicy zarówno obsadę, jak i fabułę oraz datę premiery. Na szczęście fani brutalnej bijatyki wytropili ekipę na planie zdjęciowym w Luizjanie, mamy więc pewność, że film rzeczywiście powstaje.

### Boiling Point 2?




Studio Deep Shadows pracuje nad kontynuacją gry **Boiling Point: Road to Hell**, ciekawej hybrydy RPG-a i FPS-a, która z jednej strony zachwyciła nas bogactwem świata, z drugiej zaś zniechęciła ogromną liczbą bugów. Co ciekawe, nowa produkcja może ukazać się albo jako dodatek do oryginalnego Boiling Point, albo jako pełnoprawna „dwójka" – decyzję ma podjąć koncern Atari, wydawca gry.

# Paradise City pełne gangów

Wąskie mają ulice w tym Paradise City...

Sirius Games, studio odpowiedzialne m.in. za grę Gangland, ogłosiło, że trwają prace nad kontynuacją tej produkcji. Sequel ma być zatytułowany **Paradise City**, a jego głównym bohaterem będzie mafioso Luca Valerio. Ambicją programistów jest stworzenie symulacji miasta, w którym zwykli obywatele, biznesmeni, policjanci i gangsterzy będą prowadzili swoje własne wirtualne życie. Premiera gry w 2006 roku.

www.mediamobsters.com


Szukaj, Szarik, szukaj!

# Lydia szuka przyjaciółki!

Wszyscy gracze, którzy pamiętają słynne przygodówki King's Quest firmy Sierra, będą mogli zagrać wkrótce w produkcję, która być może przywoła związane z nimi wspomnienia. Chociaż twórcy **Keepsake**, nowej gry przygodowej powstającej w Wicked Studios, nie nawiązują bezpośrednio do klasycznych produkcji Sierry, trudno nie mieć z nimi skojarzeń, gdy patrzy się na udostępnione przez programistów screeny. Keepsake to przygodówka, której główną bohaterką będzie Lydia, uczennica szkoły Dragonvale, przygotowującej swoich podopiecznych do trudnej profesji maga. Zadaniem dziewczyny będzie odnalezienie zaginionej przyjaciółki o imieniu Celeste, a jedyną wskazówką – tytułowa pamiątka, którą Celeste dała Lydii osiem lat wcześniej. Keepsake ma charakteryzować się unikatowym interfejsem, elastycznie rozszerzającym się wraz z pojawianiem się nowych elementów gry, oraz systemem podpowiedzi, dzięki któremu tytuł ten będzie równie dużym wyzwaniem dla początkujących i zaawansowanych graczy.



www.wickedstudios.com/keepsake/

# Oldschool w czasie rzeczywistym

Podczas gdy większość developerów zastanawia się, co nowego można wprowadzić do gry z gatunku RTS, by zwiększyć jej powodzenie u graczy, programiści ze studia Vertex4 szukają innej drogi. Przygotowywana przez nich gra zatytułowana **SunAge** ma być hołdem złożonym klasycznym, oldschoolowym RTS-om, ze StarCraftem na czele. Akcja tej futurystycznej strategii będzie toczyć się na naszej planecie, a do walki staną trzy konkurujące ze sobą frakcje. SunAge ma zachwycać przede wszystkim szybką akcją, mniej będzie więc zarządzania surowcami, więcej opcji taktycznych, zróżnicowanych formacji itd. Jeśli tylko programistom uda się uchwycić radosną grywalność starych RTS-ów, SunAge ma szansę na prawdziwy sukces. Czekamy – gra ukaże się latem 2006 roku!


Może nie wypada...


...przypominać legendy...

...ale to wygląda prawie jak StarCraft!

www.vertex4.com



# Elveon w 2007 roku

10tacle Studios ogłosiło nową grę akcji osadzoną w realiach fantasy, zatytułowaną **Elveon**. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że produkcja ta opisywana jest jako pierwsza w historii elficka gra akcji, a poza samym tytułem i datą premiery niewiele na jej temat wiadomo. Są za to bardzo ładne screeny – warto je obejrzeć!


To jest pokój z widokiem!!!

www.elveon.com

## Konkurs Quake 4

Wygląda na to, że premiera gry **Quake 4** rzeczywiście, zgodnie z zapowiedziami, będzie miała miejsce już w październiku. Studio id Software ogłosiło konkurs, w którym może wziąć udział każdy fan Quake'a. Wystarczy przygotować dowolny fan-art związany z grą, aby mieć szansę wygrać specjalne edycje gry i koszulki. Więcej informacji na stronie: contest.quake4game.com – konkurs kończy się 30 września!



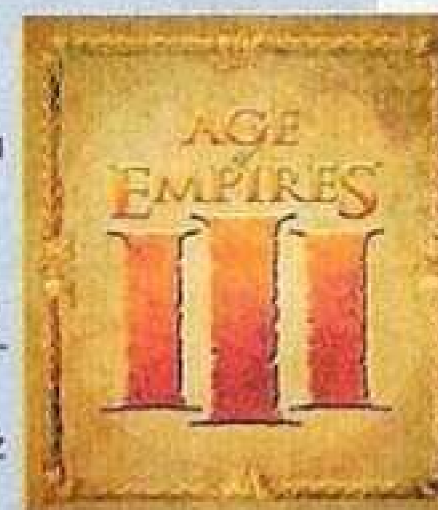

A była taka ładna fura...

## Nowe screeny z Ghost Recon

Ubisoft udostępnił nowe screeny z trzeciej części **Ghost Recon**, opatrzonej podtytułem **Advanced Warfighter**. Gra zapowiada się coraz ciekawiej, jest więc nadzieja, że PeCetowcy zostaną wreszcie wynagrodzeni za to, iż pozbawiono ich okazji popykania w Ghost Recon 2. Oto jeden z nowych screenów – no nie mów, że nie wygląda ładnie!

## Kolekcjonerskie AOE III

Nie lada gratkę szykują dla fanów serii Age of Empires twórcy jej najnowszej, trzeciej części. W USA ukaże się ona w dwóch wersjach: normalnej i kolekcjonerskiej. W tej drugiej – poza grą zapakowaną w piękne, tłoczone pudełko – znajdzie się również album z grafikami z gry, płyta DVD „Jak powstawało **Age of Empires III**", oficjalna ścieżka dźwiękowa oraz poradnik. Polski wydawca AOE III, firma CD Projekt, rozważa możliwość wprowadzenia takiej wersji gry do sprzedaży również w naszym kraju!




## Strategia dla wielu graczy

Szwedzkie studio Lockpick poinformowało o rozpoczęciu prac nad grą **Dreamlords**, należącą do gatunku RTS, ale przeznaczoną do rozgrywania w sieci przez ogromną liczbę graczy. Co prawda Lockpick debiutuje tą produkcją, a poza tytułem i samym faktem rozpoczęcia prac niewiele na temat gry wiadomo, wolimy o niej napisać. A nuż okaże się, że to drugi World of Warcraft?



## Unreal Engine 4!

W wywiadzie udzielonym magazynowi Computer and Video Games Mark Rein z firmy Epic zdradził, że trwają prace nad stworzeniem **Unreal Engine 4.0**... i to już od dwóch lat. Hmm... Nie mieliśmy okazji zobaczyć jeszcze ani jednej gry wykorzystującej Unreal Engine 3, a już powstaje kolejna wersja tego graficznego silnika? Znowu trzeba będzie zbierać na kartę graficzną...

www.epicgames.com

*To jeszcze Unreal 3. Straszne!*

## Warsaw Game Show 2005




Szykuje się niezła impreza – tegoroczna edycja Warsaw Game Show odbędzie się w dniach 26-27 w Hali Expo XXI, oczywiście w Warszawie. Organizatorzy WGS przygotowali sporo atrakcji – udział w imprezie potwierdzili praktycznie wszyscy Polscy dystrybutorzy, którzy pokażą wiele premierowych gier. CD Projekt zapowiada prezentacje Pro Evolution Soccer 5 i Age of Empires 3 (będzie można pograć!!!), a także specjalne pokazy Wiedźmina. Duże stoisko przygotowuje Cenega, na którym promowany będzie Peter Jackson's King Kong. Dodatkowo polski oddział Electronic Arts zamierza zorganizować dwa wielkie turnieje. Pierwszy z nich będzie nosił nazwę Battlefield 2 LAN Party, drugi zaś będzie Mistrzostwami Polski FIFA 06. Również organizatorzy WGS przygotowali turnieje, w których udział będzie mógł wziąć każdy, który przyjdzie na imprezę. Na zakończenie każdego dnia Warsaw Games Show 2006 odbędą się również koncerty gwiazd polskiej muzyki (hip-hopu i rocka). Będzie tłusto!

## WoW ma 4 miliony graczy

Pod koniec sierpnia firma Blizzard ogłosiła, że liczba zarejestrowanych, aktywnych i – co najważniejsze – opłaconych kont graczy **World of Warcraft** osiągnęła poziom czterech milionów. Wszystko w czasie krótszym niż rok. Gratulacje!

www.worldofwarcraft.com

## Spóźnione Dreamfall i BoS

Przesuwają się daty premier produkcji, na które czekamy. W tym numerze liczyliśmy na recenzję **Bet on Soldier** (gry targów w Lipsku!), jednak premierę tego tytułu przełożono na 23 września. Spóźniona będzie także przygodówka **Dreamfall**, która ostatecznie ukaże się dopiero na wiosnę 2006 roku!



*Spóźnimy się, ale damy czadu!*

## Broken Sword 4!



*Czy Nicole pojawi się w BS4?*

Koncern THQ i studio Revolution Software ogłosiły wiadomość, która na pewno ucieszy wszystkich fanów przygodówek. Okazuje się, że czwarta część słynnej serii **Broken Sword** znajduje się w fazie produkcji i ukaże się już latem 2006 roku. Na razie niewiele wiadomo na temat gry, ale pierwsze szczegóły na pewno pojawią się wkrótce!

# LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

SMS

| Miejsce | Gra | Kod |
|---|---|---|
| 1 | GTA: San Andreas | 277 |
| 2 | Dungeon Siege II | 282 |
| 3 | Battlefield 2 | 262 |
| 4 | Gothic 2: Noc Kruka | 241 |
| 5 | Worms IV | 250 |
| 6 | Blood Rayne 2 | 262 |
| 7 | Juiced | 270 |
| 8 | GTA: Vice City | 262 |
| 9 | Guild Wars | 274 |
| 10 | NFS: Underground 2 | 209 |
| 11 | S.W.A.T. 4 | 250 |
| 12 | Bard's Tale | 280 |
| 13 | LEGO Star Wars | 267 |

## GŁOSUJ!

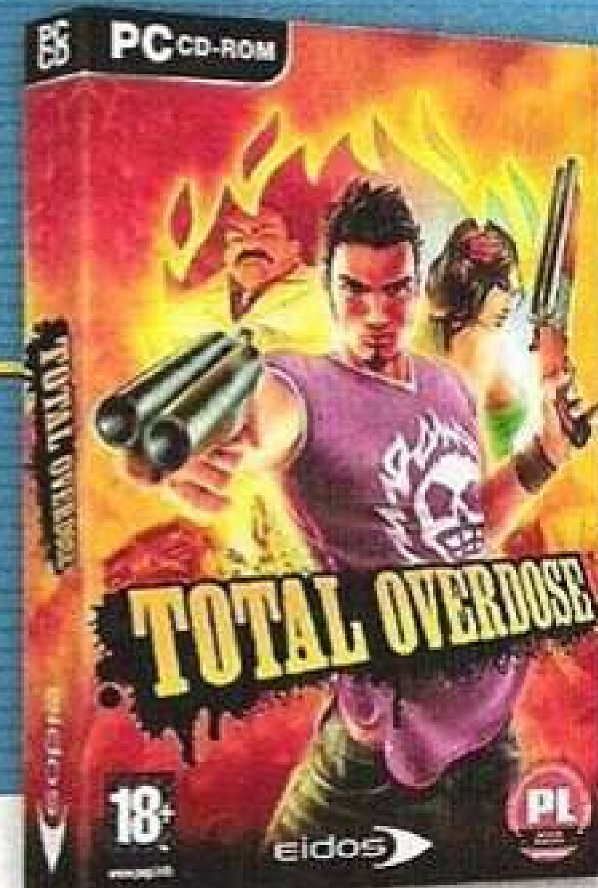
Na gry z listy TOP13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysyłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**.

### Propozycje:

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Area 51 | 281 |
| 2 | Armies of Exigo | 216 |
| 3 | Black & White 2 *nowość* | 288 |
| 4 | Boiling Point | 278 |
| 5 | Chronicles of Riddick | 236 |
| 6 | Close Combat: FtF | 268 |
| 7 | Codename Panzers Phase Two | 284 |
| 8 | Cold Fear | 263 |
| 9 | Driv3r | 264 |
| 10 | Earth 2160 | 283 |
| 11 | Empire Earth II | 257 |
| 12 | Imperial Glory | 273 |
| 13 | Kozacy II: Napoleońskie boje | 259 |
| 14 | MOH: Pacific Assault | 212 |
| 15 | NHL 06 | 285 |
| 16 | Pariah | 276 |
| 17 | Prince of Persia: Warrior Within 2 | 226 |
| 18 | Project: Snowblind | 260 |
| 19 | Sacred Podziemia | 286 |
| 20 | Scrapland | 243 |
| 21 | Settlers V | 239 |
| 22 | Silent Hunter III | 261 |
| 23 | Splinter Cell: Chaos Theory | 258 |
| 24 | Stolen | 275 |
| 25 | SW: Battlefront | 213 |
| 26 | The Punisher | 034 |
| 27 | The Sims 2: Nocne życie *nowość* | 289 |
| 28 | Total Overdose *nowość* | 287 |
| 29 | Twierdza 2 | 272 |

## WYGRYWAJ!

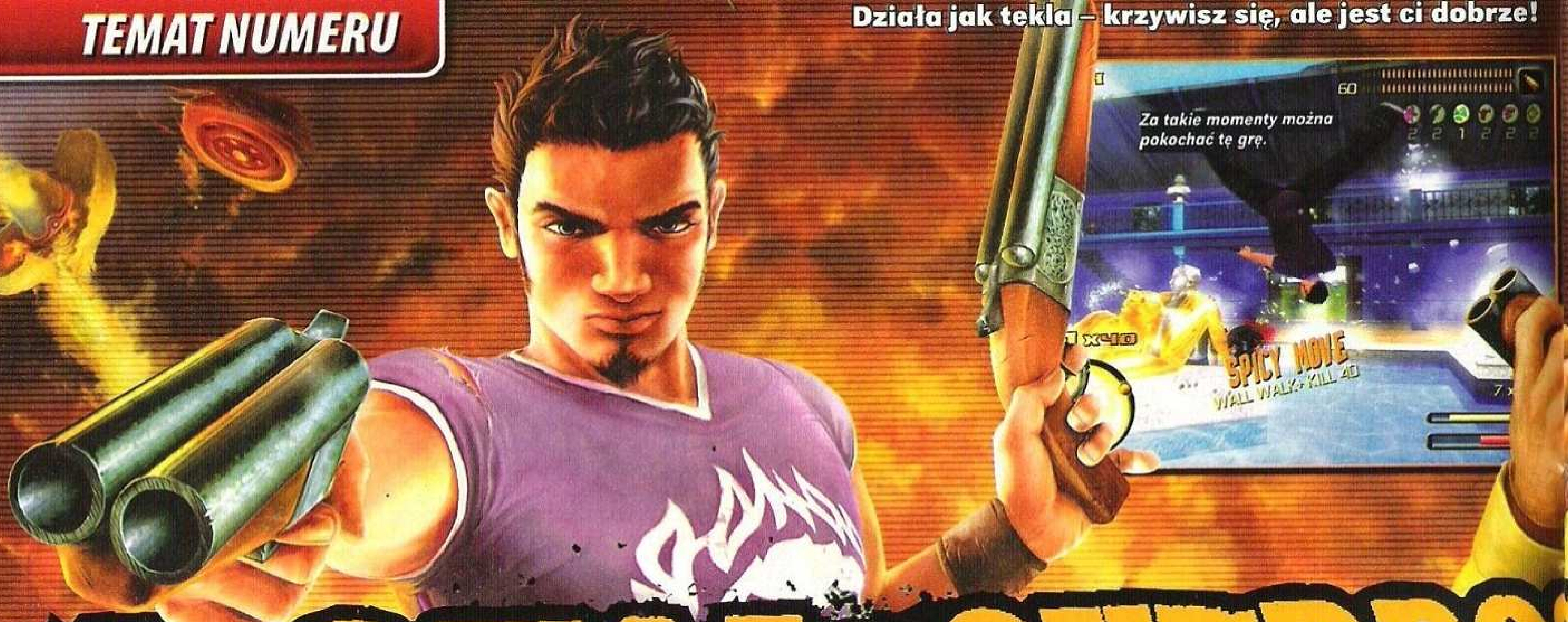
*Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy grę Total Overdose, ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!*




CD PROJEKT

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Działa jak tekla – krzywisz się, ale jest ci dobrze!




# TOTAL OVERDOSE

**Liźnij sól, wlej do gardła tequilę i zagryź cytryną. Właściwie nie ma w tym nic dobrego, a jednak czujesz się dobrze. Tak jak przy Total Overdose!**

Na co dzień ratujemy fantastyczne krainy przed siłami zła, dajemy odpór zbrojnym najeźdźcom albo strzelamy spektakularne bramki w najważniejszych meczach sezonu. Wbrew temu, co mówią w telewizji i piszą w prasie, **my, gracze, spełniamy zazwyczaj same dobre uczynki.** A jednak kiedy na rynek trafiają takie gry jak Grand Theft Auto czy Manhunt, okazuje się, że brukowce i programy typu „Uwaga!" mają trochę racji. W głębi duszy lubimy być niegrzeczni, **lubimy demolować, psuć i niszczyć.** Z tego punktu widzenia Total Overdose to gra zasługująca na wyjątkową uwagę – na ekranie eksplodują auta, budynki wylatują w powietrze, trup ściele się gęsto, jest nawet motorówka lądująca w środku basenu na terenie luksusowej posiadłości, ale... wszystko to dzieje się w słusznej sprawie. **Musisz zemścić się za śmierć ojca i powstrzymać groźnego narkotykowego bossa.**

Trochę niefortunnie **Total Overdose zaczyna się dwiema misjami, które nie dość, że mają niewielki związek z tym, co dzieje się w dalszej części gry**, to jeszcze sterujesz w nich postaciami zupełnie innymi niż główny bohater. Misje te mają jednak uzasadnienie fabularne. W pierwszej kierujesz Cruzem, agentem wydziału do zwalczania narkotyków, który zdobywa informacje mogące doprowadzić do zatrzymania przestępcy nazywającego siebie Papa Muerte. Okazuje się jednak, że Papa Muerte ma w DEA swoich ludzi, a oni bez litości zabijają glinę.




*Niektóre misje dodatkowe to wyścigi zaułkami Los Torros.*

Druga misja gry toczy się dużo później, kiedy synem Cruza, również agentem, próbujesz wkraść się w łaski jednego z gangów, po to, by rozpocząć w nim działalność jako tajniak. Niestety i ta misja kończy się nieszczęśliwie – gangsterzy przyjmują cię w swoje szeregi, ale... łamiesz nogi i lądujesz na kilka tygodni na wózku inwalidzkim. Co robić?

Na szczęście Cruz miał jeszcze jednego synalka. Ramiro, bo tak mu na imię, to jednak rodzinna czarna owca, **łobuziak z Los Angeles, który woli słodko bajerować lasencje i wylegiwać się na plaży, niż łapać narkotykowych baronów.** Rusza jednak do akcji, bo usilnie namawia go do tego brat. Dopiero później, gdy okaże się, że ta tajna operacja może doprowadzić do ujęcia Papa Muerte i pomszczenia ojca, Ramiro naprawdę angażuje się w zadanie, które przed nim staje. Poza tym ma nadzieję przy okazji poderwać

## Dia de los Muertos

AKCJA

**Jednym z najważniejszych świąt obchodzonych w Meksyku jest Dia de los Muertos, czyli Dzień Zmarłych. Ludzie przebierają się wtedy w stroje kościotrupów i biorą udział w ulicznych paradach. Dia de los Muertos świętować można także w Total Overdose:**



*Kiedy znajdziesz jedną z czerwonych czaszek ukrytych zwykle w zaułkach Los Torros...*




*...ekran na moment staje się czerwony, a po chwili zewsząd zaczynają atakować cię kościotrupy.*




*Póki nie skończy się czas, nie miej litości. Trupy muszą... zginąć?*



*Minutę później wszystko wraca do normy. Tylko skąd te zakrwawione ciała na chodniku?*

Tequila doda ci skrzyyydeeeeel...

Przy odrobinie szczęścia możesz złapać fruwający w powietrzu kapelusz przeciw-nika. Są za to dodatkowe punkty!



Angel, uroczą funkcjonariuszkę meksykańskiej policji.

Niestety, **chociaż twórcy gry starali się uczynić z Ramiro Cruza bohatera, którym każdy chciałby kierować, brakuje mu charyzmy Carla Johnsona** z GTA: San Andreas. Trochę szkoda, bo w tego typu produkcjach im większa sympatia, jaką darzysz głównego bohatera, tym większa frajda płynąca z zabawy. O tym, jak to ważne, boleśnie przekonali się zarówno twórcy True Crime: Streets of L.A., jak i Manhunta.

**Zestawienie bohaterów San Andreas i Total Overdose to pierwsze, ale nie ostatnie porównanie tych gier.** Trudno od takich porównań uciec, bo **obie produkcje łączy naprawdę wiele** – podobny świat gry, zbliżony sposób prowadzenia rozgrywki, a nawet niemal identyczne błędy i niedociągnięcia. W bezpośrednim starciu Total Overdose wypada jednak wyraźnie słabiej, jak nie najlepszy klon San Andreas. Na szczęście ekipa z Deadline Games dorzuciła do rozgrywki kilka własnych pomysłów, które – o dziwo! – okazały się w całej tej produkcji najciekawsze.

Zacznijmy jednak od tego, co jest zerż... zapożyczone. Kiedy już zaczniesz grać Ramirezem, trafisz na jedną z ulic Los Torros, meksykańskiego miasteczka leżącego tuż przy granicy z USA. Mapka znajdująca się w lewym dolnym rogu ekranu wskazuje miejsca, w których możesz aktywować kolejne misje – albo te związane z główną osią fabuły (zawsze poprzedzone krótkim animowanym przerywnikiem), albo dodatkowe, zlecane zwykle przez przechodniów stojących na chodniku (podobnie jak np. w ostatnich grach z Tony Hawkiem).

**Zadania dodatkowe to nie tylko okazja do zdobycia punktów czy bonusów, takich jak większy magazynek do karabinu, ale również element napędzający całą grę.** A to dlatego, że misje fabularne pojawiają się często dopiero wtedy, kiedy ukończysz odpowiednią liczbę tych pobocznych. Trochę to dziwne, zmusza bowiem graczy do wykonywania zadań niby nieobowiązkowych, ale jednak niezbędnych do ukończenia gry. Dobrze, że możesz przynajmniej samodzielnie określić, w które z misji dodatkowych zagrasz.

**Eksplodują auta i budynki, trup ściele się gęsto, jest nawet motorówka lądująca w basenie, ale...**

Całe Los Torros podzielone jest na kilka dzielnic i niestety – inaczej niż w San Andreas – **przechodząc pomiędzy poszczególnymi dzielnicami, musisz chwilę poczekać, aby nowa lokacja się dograła.** Trudno nie uznać tego za niedociągnięcie programistów, skoro cały obszar gry nie jest nawet większy niż ten z GTA 3. Los Torros jest też niezbyt mądrze zaprojektowane, są tu miejsca, w których po przejściu z jednej dzielnicy do drugiej trafiasz w ślepy zaułek, z którego możesz się tylko wycofać i... oczywiście znów obejrzeć ekran ładowania.

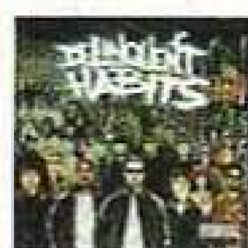
Po miasteczku przemieszczasz się na własnych trampkach albo w porwanych z ulicy samochodach. Rozbawiło mnie to, że kiedy kradniesz furę z kierowcą w środku, nie wyciągasz go na ulicę jak w GTA (czyżby było to dla twórców zbyt brutalne?), tylko wozisz go ze sobą na miejscu dla pasażera. Pojazdy, jakimi przyjdzie ci kierować, to auta typowe dla kalifornijsko-meksykańskiego pogranicza – jest trochę krążowników szos i terenówek, różne ciężarówki i pick-upy, motocykle oraz wehikuły nietypowe, jak np. podnośnik widłowy, osiemnastokołowa ciężarówka czy traktor.

**Model jazdy jest raczej przeciętny i – choć w inny sposób – to jednak również nie przesadzony jak w serii GTA.** Można się do niego przyzwyczaić, ale w niektórych misjach polegających na szybkiej jeździe i precyzyjnej kontroli nad pojazdem trudno o zachowanie czystości polskiej mowy.



## Pikantny soundtrack

**Jednym z atutów ścieżki dźwiękowej Total Overdose są utwory licencjonowane przez kilku znanych latynoamerykańskich muzyków. Swoich kawałków użyczyli m.in.:**



### Delinquent Habits

Rapowo-rockowe trio, które ma już na koncie cztery całkiem udane albumy. Największy sukces odnieśli jednak dzięki debiutanckiemu singlowi „Tres delinquentes", który znajduje się także na ścieżce dźwiękowej gry.



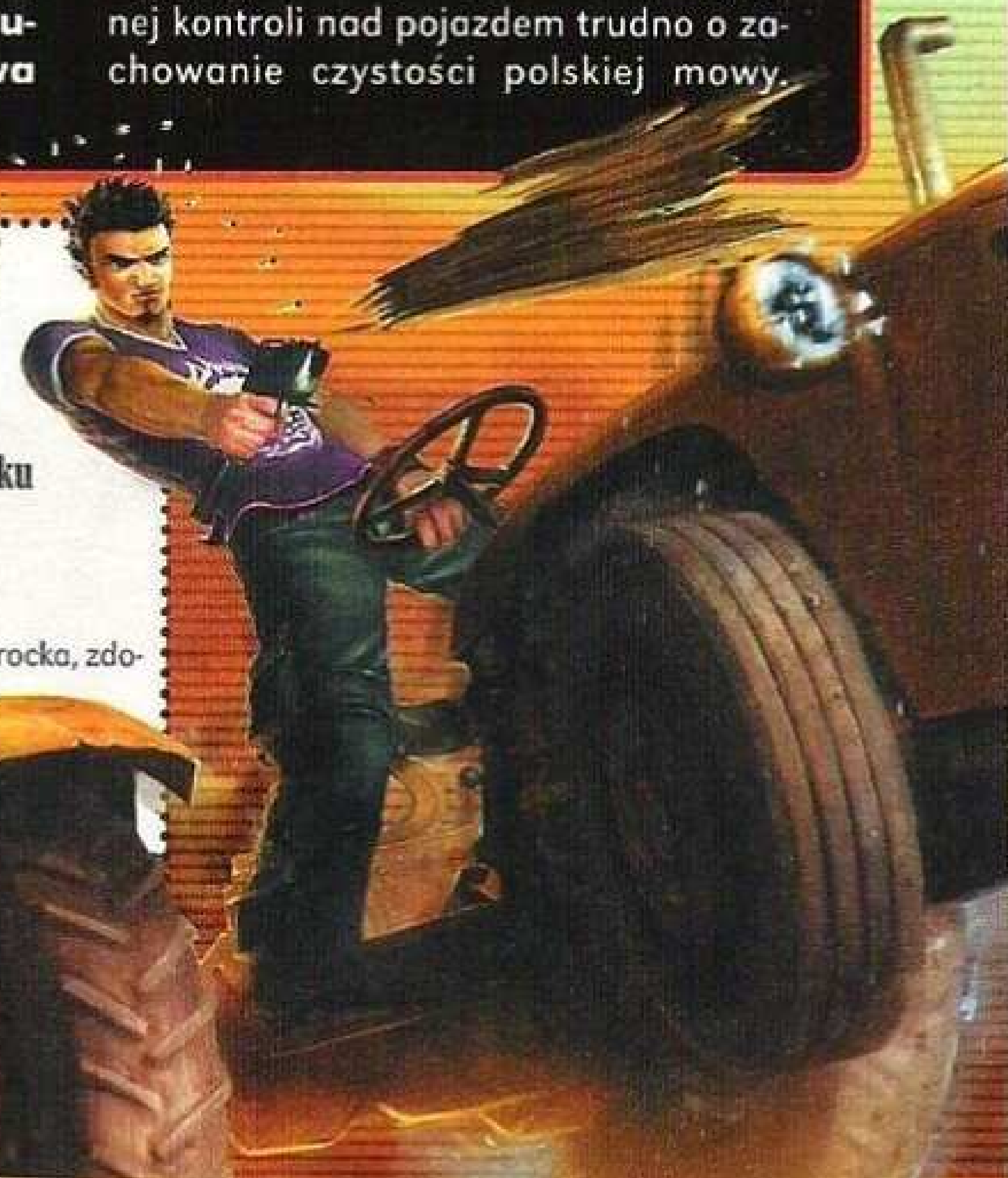
### Control Machete

Hip-hopowcy z Meksyku, których rozsławił utwór „Si Señor", wykorzystany w jednej z reklamówek dżinsów firmy Levi's. Tu usłyszymy trzy ich kompozycje, w tym „Humanos Mexicanos".



### Molotov

Meksykańskie gwiazdy rocka, zdobywcy trzech nagród Grammy i twórcy pięciu żywo przyjętych albumów. Największe zamieszanie wywołali płytą „Donde Jugaran las Niñas?" z bardzo kontrowersyjną okładką.






Dziewczyny, może się dogadamy?



Grafika niestety nie zachwyca.

No ale mówią, że przekleństwa również składają się na bogactwo języka...

**Tym, co sprawia, że Total Overdose to więcej niż tylko średniej klasy klon San Andreas, są efektowne, emocjonujące strzelaniny.** Podstawowym elementem mechaniki rozgrywki jest tutaj licznik mierzący liczbę zabitych przeciwników w określonym czasie. Kiedy sprzątniesz pierwszego gangstera, licznik ten zaczyna działać jak sekundnik – jeśli zdążysz puknąć kolejnego wroga, zanim wskaźnik dojdzie do zera, czas zaczyna płynąć od początku, a punkty za zabitych przeciwników są już liczone podwójnie. Maksymalne kombo, jakie udało mi się wykręcić, to 24 sprzątniętych łobuzów, a taki wyczyn nagradzany jest naprawdę sporą premią.

O punkty warto walczyć, bo jeśli zdobędziesz ich wystarczająco dużo, dostajesz w nagrodę specjalne moce. Jest ich w grze siedem i każda z nich zasługuje na miano „odjazdowa" (patrz: ramka). Moce zdobywasz także, gdy zabijasz przeciwników, korzystając z dostępnego w grze efektu bullet-time. **Oddzielnie punktowanych trików, jakie możesz wykonać w trakcie spowolnienia akcji, jest w grze 60 rodzajów, a polegają np. na strzelaniu do gangsterów w trakcie salta wykonywanego w powietrzu po odbiciu od ściany** albo wysłaniu celnej serii w chwilę po wyskoczeniu z pędzącego samochodu. Triki te mają swoje własne fantazyjne nazwy, np. Son of a Gun, Evil Elbow, czy Widow Maker.

Ocena Total Overdose byłaby pewnie wyższa, gdyby nie jakość PeCetowej konwersji gry. **To tytuł, który powstawał równocześnie na obecne konsole (czyli PS2 i Xboxa) oraz blaszaki i widać to nawet bardziej niż w innych produkcjach z podobnym rodowodem.** Trójwymiarowe obiekty wykorzystane w grze są nie dość, że mało szczegółowe, to jeszcze pokryte teksturami w niskiej rozdzielczości, a sterowanie, choć do zaakceptowania, nawet jeśli grasz na klawiaturze, ewidentnie zaprojektowane zostało z myślą o padzie. Miałem przyjemność zagrać w Total Overdose na PS2 i tam wady gry są dużo mniej widoczne. Poza błędami wynikającymi z konwersji są też inne, np. spóźniające się napisy w animowanych przerywnikach czy przenikanie się obiektów i tekstur.

Kombosy w postaci kilkunastu załatwionych pod rząd przeciwników. Zwariowane moce specjalne. Punktowane za efektowność triki. Maczowskie odzywki głównego bohatera. Ostra hip-hopowo-gitarowa muzyka. To wszystko sprawia, że **mimo wszystkich minusów przy Total Overdose świetnie się bawisz.** W tych wymienionych przed chwilą elementach gry jest odjazd i rock'n'roll, a to gracze lubią. Dlatego, nawet jeśli się krzywisz i złorzeczysz, po sesji z tym tytułem czujesz się naprawdę dobrze. Gdzie moje sól, cytryna i tekla?



W takich ciasnych momentach średniej klasy model jazdy mocno przeszkadza.



Walcząc z bossami, najlepiej skorzystać z mocy specjalnych.


Cip, cip, cip, czyli rolnicze klimaty w Total Overdose.


Czas na ciężką artylerię!



## Odjazdowe moce!



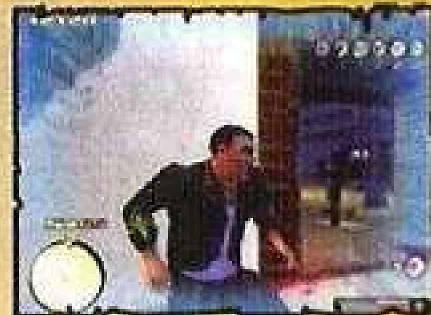
### El Mariachi
Widziałeś Desperado? Pamiętasz broń ukrytą w futerałach na gitary? Tu wygląda to niemal identycznie – idziesz przed siebie i strzelasz serię za serią.



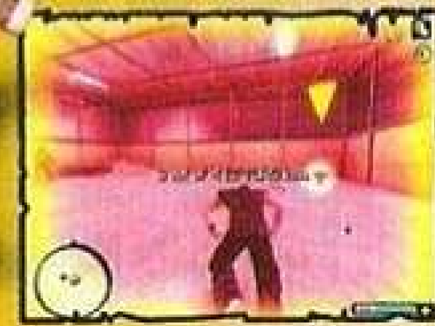
### Tornado
Wyskakujesz w powietrze, wykonujesz obrót o 360 stopni, siejąc dookoła siebie rozżarzonym ołowiem. Sprawdza się doskonale, gdy jesteś otoczony przez wrogów.



### Pinata
Pinata to papierowa zabawka wieszana pod sufitem meksykańskich domostw. Ta pinata służy jednak do czego innego – eksploduje z ogromną siłą.



### Golden Gun
Złoty rewolwer jak w filmie z Jamesem Bondem – wystarczy jeden strzał, by przeciwnicy zginęli z wyrazem przerażenia na twarzy.



### El Toro
Wstępuje w ciebie siła byka z corridy – biegniesz przed siebie, a każdy uderzony przeciwnik pada trupem.



### Sombrero of Death
Obok ciebie pojawia się kościotrup z sombrero na głowie, który strzela do twoich wrogów z granatnika. Uważaj, by przez przypadek cię nie trafił!



### El Mysterio
Do walki wkracza... zawodnik meksykańskiego wrestlingu, który u twojego boku, z maczetą w dłoni, walczy z przeciwnikami.

### Total Overdose

PC

**Producent:** Deadline Games
**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.totaloverdose.com/

cena 99,90
**Multiplayer:** nie
**Gatunek:** akcja

**Wymagania:** procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) efektowne strzelaniny • odjazdowe moce specjalne bohatera • latynoamerykański soundtrack

(–) oprawa graficzna • to w sumie tylko klon GTA: San Andreas • spóźnione napisy w filmikach

Najbardziej odjazdowa gra tego roku, choć to i owo można by poprawić. Na PC jest jednak tak mało gier akcji, że nie ma co narzekać.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 5-
OCENA 4+

**Nie ucina się kogutowi złotych jaj, szczególnie gdy nazywa się The Sims i przyniósł właścicielowi miliony dolarów. A w dziobie już niesie kolejne...**

# The Sims 2 nocne życie

DODATEK DO GRY



*No co, musiałam obejrzeć Na dobre i na złe. Zosia zdrowa!*



*Chyba nie słucha ścieżki dźwiękowej z Bard's Tale...*

Nie trzeba zaglądać do magicznej kuli, by przewidzieć popularność, jaką zdobędzie najnowszy dodatek do The Sims 2, Nocne Życie. Poprzedni add-on, Na Studiach, ze względu na swój temat był najbardziej interesujący dla tych graczy, którzy w Simsy nie grają. Studenci wolą przecież pociąć przez sieć w akademiku w jakiegoś FPS-a, a nie powtarzać egzaminacyjne stresy przed ekranem komputera. Piwko też lepiej wypić w realu z prawdziwymi kumplami niż z Simami, którzy wydają z siebie bełkotliwe dźwięki. Nawet jeśli po kilku browarach różnicy tej już nie widać... Tymczasem **Nocne Życie koncentruje się na tym, co znają i lubią (prawie) wszyscy. Damsko-męskim tutti frutti i imprezach.**

Nie sposób nie porównać Nocnego Życia do Randki, dodatku do pierwszej serii The Sims. Największe zmiany wprowadzone w obu to dodanie nowej dzielnicy wypełnionej w całości lokacjami o rozrywkowym przeznaczeniu (klubami nocnymi, barami, restauracjami itd.) oraz zwiększenie liczby towarzyskich interakcji z innymi Simami. Nocne Życie idzie jednak dalej od Randki, wprowadza więcej istotnych nowinek – już **Na Studiach pokazało, że dodatki do The Sims 2 są dużo bogatsze od tych do pierwszych Simsów**, a Nocne Życie tylko to potwierdza.

Są więc zmiany w mechanice rozgrywki. Pojawiła się nowa aspiracja Simów – wcześniej mogły one koncentrować się na zdobywaniu popularności, romansowaniu, pomnażaniu bogactwa lub tworzeniu rodziny, **teraz dodatkowo mogą poświęcić się poszukiwaniu przyjemności i zabawy.** W dzielnicy rozrywki znajdziesz wiele miejsc, które pozwolą ci na spełnienie tych dążeń – pograsz w kręgle, pośpiewasz w salonie karaoke, staniesz za gramofonami DJ-a albo wygrasz kilkadziesiąt Simoleanów przy stoliku do pokera.



*Chłopcy szybciej, ja jestem w pracy!*

Rozwinięto również wzajemne interakcje pomiędzy Simami. Do dotychczasowego systemu sympatii i antypatii **dodano wskaźnik „przyciągania", który określa jak bardzo Simy podobają się sobie wzajemnie.** Łatwo to określić – wprowadzono nową opcję, „Rozejrzyj się", po której w myślach twojego Sima pojawia się obrazek tej postaci, którą uważa za najatrakcyjniejszą. Wtedy wystarczy tylko podejść i zaprosić ją na randkę. **Jeśli propozycja zostanie przyjęta, pojawia się limit czasowy oraz ocena (od Koszmarna po Randka marzeń).** Patent na udane randez-vous to wykonywanie wspólnie czynności podobających się obu Simom – każdy komputerowy ludzik (twój też) ma teraz dwie rzeczy, które go kręcą, i jedną, która go odrzuca. Kilka udanych randek i możesz już myśleć o małżeństwie – ale to znamy już z podstawowej wersji gry.

**Pograsz w kręgle, pośpiewasz w salonie karaoke, staniesz za gramofonami DJ-a albo wygrasz w pokera.**

**Ostatnia poważna zmiana – aż dziwne, że pojawiła się dopiero teraz – to wprowadzenie do gry aut.** Możesz kupić garaż, podjazd i jeden z pięciu modeli samochodów, różniących się wyglądem i ceną. Niestety pojazdy nie są wykorzystane w 100%, pozwalają jedynie zaoszczędzić nieco czasu na przejazdach i zrobić wrażenie na niektórych Simach. A możliwości było przecież dużo, dużo więcej.

Nocne Życie ma jeszcze kilka drobnych nowinek (np. wampiry, możliwość przenoszenia przez Simy niewielkich przedmiotów, cygankę umawiającą na randki w ciemno), ale ich wpływ na zabawę jest znikomy. Ma też błędy, głównie w tłumaczeniu – **angielska nazwa dzielnicy rozrywki, „downtown", została przetłumaczona nie jako „centrum", a... „przedmieście".** Podobnych potknięć jest jeszcze kilka, być może po naszej interwencji producent znajdzie jeszcze czas, by je usunąć (*He, he, he, Faktem zaleciało – Korektor-Detektor*).

Nocne Życie to dodatek ciekawszy od Na Studiach, jednak głównie ze względu na temat, bo zmian w samej grze jest tu jednak nieco mniej. I już tradycyjnie – dla fanów Simsów to kolejna doskonała okazja, by wydać osiem dych, zaś dla przeciwników serii... Szkoda pisać, ich to i tak nie interesuje...



*Nie leć ze mną w kulki...*

### The Sims 2: Nocne Życie

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Maxis | EA Polska |

http://thesims.ea.com/

cena 79,90

Multiplayer: nie

Gatunek: sim

**Wymagania:** procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, podstawowa wersja The Sims 2

(+) cała nowa dzielnica rozrywki • rozbudowany system interakcji między Simami • auta

(−) błędy w tłumaczeniu • zabrakło pomysłów na wykorzystanie samochodów

To będzie przebój – tematyka Nocnego Życia sprawia, że fanom The Sims 2 nie uda się przejść obok tego add-onu obojętnie.

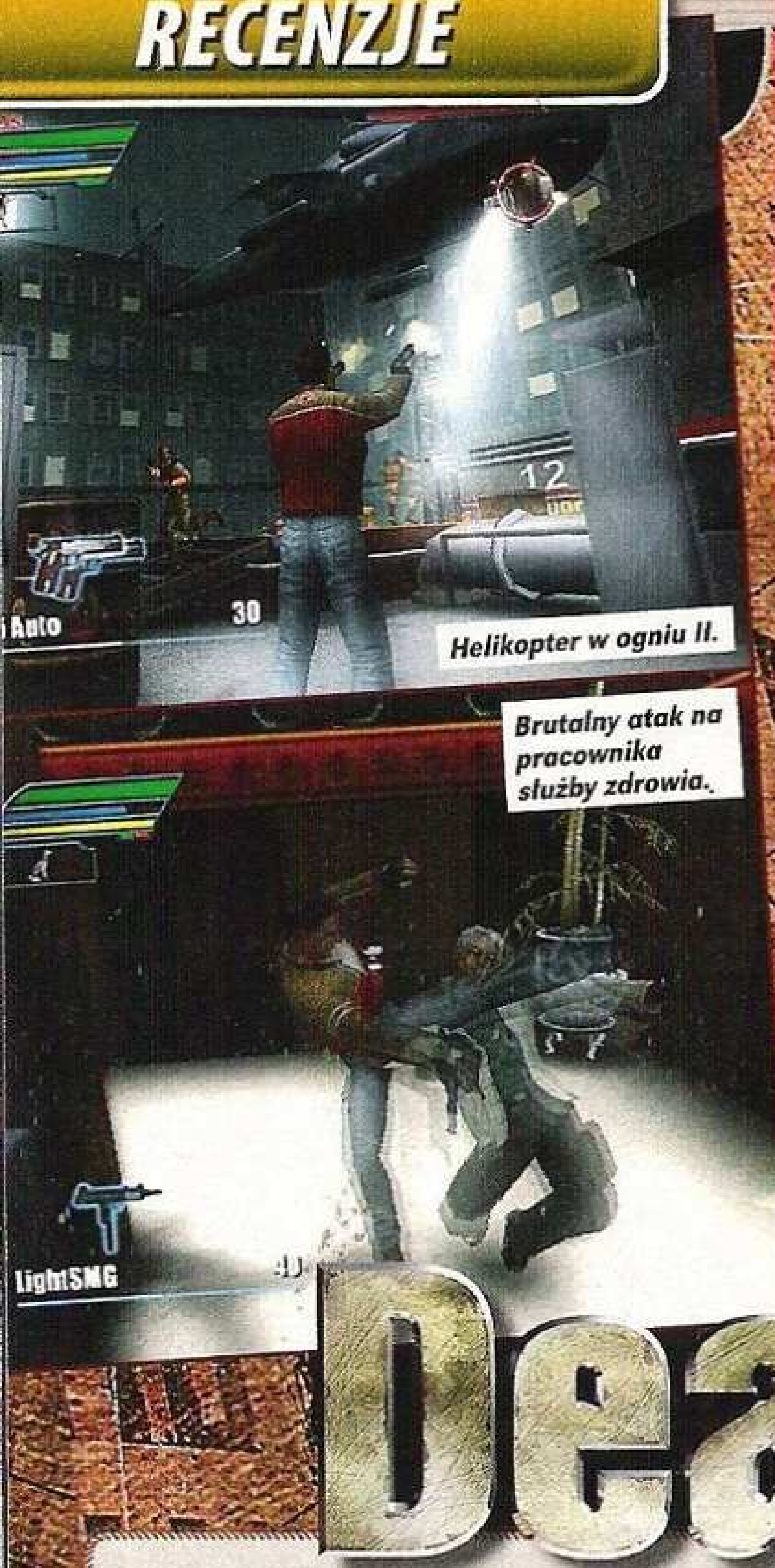
GRYWALNOŚĆ 4+

GRAFIKA 4+

DŹWIĘK 4+

OCENA 4+

Autor: Foch77



Helikopter w ogniu II.

Brutalny atak na pracownika służby zdrowia.

**Deadhunt** – niby zupełnie inna gra, ale w istocie chodzi o to samo. Setki przeciwników i tylko ty przeciwko nim. Zresztą zagraj sam – pełna wersja w tym Clicku!

Tryb bullet-time – w ruchu wygląda znaczniej lepiej.

# Dead to Rights II

**Pamiętam! Dwa lata temu, w grze Dead to Rights, każdy z nas mógł pomóc Jackowi Slate'owi zemścić się za śmierć ojczulka.**

Łzy na policzkach Jacka wyschły, życie powoli zaczęło się układać, a wódka smakować jak dawniej. Niestety wszystko ponownie wzięło w łeb. Fabuła jest banalna i maksymalnie sztampowa, tak naprawdę ważne jest tylko to, że Grant City nadal jest miastem zbrodni i przemocy, a Jack musi raz na zawsze zaprowadzić porządek.

Dla tych, co nie pamiętają, należy się słowo wyjaśnienia o specyfice gry, dzięki której tytuł panów z Namco sytuuje się pomiędzy takimi produkcjami jak Virtua Cop czy Deadhunt. **Z Virtua Cop, grą z rodzaju celowniczków, łączy Dead to Rights II sposób namierzania wrogów.** Tutaj również jest automatyczny, wystarczy nacisnąć i przytrzymać klawisz myszy, aby na najbliższym wrogu pojawił się wyraźny, czerwony celownik. Niezależnie od broni, jaką aktualnie dzierży w łapie Jack Slate, wystarczy nacisnąć spust (jeden lub kilka razy) i patrzeć, jak przeciwnik pada na deski.

Nawiązanie do Deadhunt dotyczy czegoś innego. W tej grze co prawda nie mamy okutych w zbroje zombiaków, ale w Dead to Rights II jest bez mała tyle samo gości do rozwalenia! **Kolesie w szerokich spodniach z krokiem w okolicach kolan i luźnych bluzach z kapturem wyskakują z każdego, nawet najbardziej nieprawdopodobnego miejsca.** Z bojowym okrzykiem na ustach, wymachując giwerami, biegną na naszego bogu ducha winnego bohatera. I tak to się toczy z nużącą przewidywalnością: dwa kroki, trzech delikwentów do rozwalenia, cztery kroki, pięciu napastników. Początkowo wydawało mi się to nawet fajne, ale niestety w grze brakuje jakiegoś pomysłu, który pozwoliłby lepiej wczuć się w rozwałkę. I nie pomagają tu nawet pomysły, które w Max Payne doskonale się sprawdziły – bo bullet-time to również specjalność Jacka Slate'a. Przy okazji mały plusik należy się za to, że rozwinięto nieco ten bajer (w stosunku do „jedynki") i w trakcie trwania bullet-time można już obrócić się w dowolnym kierunku. Sytuacji nie ratuje również poprawiona wizualna strona gry. **Dead to Rights II nie wygląda źle, do tego niektóre scenerie są nawet dość zabawne, np. studio filmowe, w którym kręci się... filmy dla dorosłych.** Niestety to za mało, by przegonić nudę.

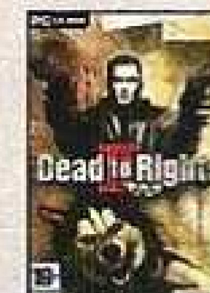
**Chciałbym powiedzieć, że spotkanie z Jackiem Slate'em dało mi wiele frajdy... ale tak nie było.**

Oprócz monotonii bezustannego strzelania we wszystko, co popadnie, zmęczyły mnie również teksty naszego gieroja i przeciętne tło muzyczne. **Bzyczące w tle melodyjki dobrze brzmiałyby na ranczo w Teksasie chłopakom, którzy właśnie wydoili 120 krów, ale w Dead to Rights II szybko męczą uszy.** Do tego można sobie jeszcze posłuchać Jacka, który wchodzi do baru pełnego typów spod ciemniej gwiazdy i woła od drzwi: „Hej chłopaki! Jestem gliną, a więc gotujcie się na śmierć!". Bez komentarza.

Motywem, który w zamyśle twórców miał podnieść atrakcyjność gry, jest możliwość wykańczania delikwentów, coś a la Manhunt lub The Punisher. W sumie jest tego ponad 20 sposobów: łamanie karków, duszenie i inne killerskie techniki, które wyglądają w sumie nieźle, ale – jak wszystko tutaj – nudzą się po dziesiątym razie. Trzeba jeszcze dodać słowo o najlepszym przyjacielu Jacka, psie o imieniu Shadow, który jest jego nieodłącznym pomocnikiem. W kryzysowych momentach, kiedy magazynki są puste lub na wyczerpaniu, kumpel Szarika skoczy do gardła wroga, wykończy jegomościa i jeszcze zaaportuje jego strzelbę.

Chciałbym powiedzieć, że spotkanie z Jackiem Slate'em dało mi wiele frajdy i że setnie ubawiłem się podczas kilku dni stukania (*erm... stukania? – Rednacz*), ale tak nie było. Dead to Rights II to gra, którą można trzymać na półce awaryjnie i pyknąć sobie 15 minut w przerwie między poważniejszymi tytułami. Akurat na nudne, niedzielne popołudnie, ale nic ponadto.

Po kolei, nie pchać się!



## Dead to Rights II

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Namco | Nicolas Games |

http://deadtorights2.namco.com/

cena 99,00

**Multiplayer:** nie

**Gatunek:** akcja

**Wymagania:** procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB


naprawdę dużo mięsa do zmielenia • bullet-time • możliwość walki wręcz – odrębne misje


brak podstawowych opcji konfiguracyjnych • przeciętna grafika • banalna fabuła

Miało być pięknie, wyszło przeciętnie. Emocje w okolicy zero. Mimo ciągłego huku dział spać się chce z nudów.

GRYWALNOŚĆ 2
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2

OCENA 2+

Autor: Herr Odyn

**1254 dni spędzone przy monitorach przez programistów, 20 tysięcy posiłków na wynos, a wreszcie 2 strony tekstu i jeden autor. Recenzujemy Black & White 2!**

# BLACK & WHITE 2

Jeśli śledzisz rynek gier od dłuższego czasu, na pewno wiesz, jakie emocje towarzyszą premierom kolejnych tytułów firmowanych przez Petera Molyneux. Wiesz również, że **Molyneux cudotwórcą, wbrew pozorom, nie jest i że jego produkcje często okazują się „tylko" bardzo solidne.** Szczególnie gdy zestawić ich faktyczny poziom z zapowiedziami samego Petera w stylu: „This is gonna be the best f*cking game in the world" (*tłumaczyć chyba nie trzeba, prawda? – Rednacz*). Jak gotowe Black & White 2 ma się do wcześniejszych rewelacji, głoszonych m.in. w zapowiedzi z majowego numeru Clicka?

Trzeba uczciwie przyznać, że ma się przyzwoicie. **Większość obietnic ekipy z Lionhead znalazła pokrycie w rzeczywistości**, chociaż może nie na taką skalę, jak wielbiciele pierwszej części by tego chcieli. Zmiany w stosunku do „jedynki" widoczne są – nomen omen – czarno na białym, jednak na temat ich rewolucyjności można już dyskutować.

Gry nie otwiera, o dziwo, żadne efektowne intro, tylko szereg plansz reklamowych na czele z **logo Lionhead Studios, którym można pobujać za pomocą myszki (humoru Molyneux nigdy nie brakowało).** Po reklamowym festiwalu zakładasz profil i automatycznie przechodzisz do obszernego tutoriala, czyli nauki obsługi gry. Został on zaprojektowany ze sporym dystansem i, co ważne, okraszony sugestywnymi animacjami, podpowiadającymi, co dokładnie należy zrobić. Dobra wiadomość dla czarno-białych weteranów – jeśli jesteś jednym z nich, nie musisz uczyć się podstaw, możesz od razu rozpocząć właściwą grę z gotowym zestawem zadań do wykonania.

Na początku jednak granica między nauką a samodzielną grą jest płynna – trudno ją w ogóle dostrzec aż do momentu wkroczenia na trzecią planszę. Wtedy zyskujesz pełnię swobody i zaczynasz podejmować pierwsze decyzje – „czarne" lub „białe", w zależności od pożądanego wizerunku boga. Podstawy rozgrywki pozostały bez zmian. Nadal bawimy się w boga-patrona powstającej osady, roztaczamy staranną opiekę nad jej mieszkańcami bądź stawiamy na ich całkowity wyzysk przy jednoczesnym ignorowaniu potrzeb ludu. Wybór należy do ciebie, bylebyś zrealizował cele postawione przed tobą na początku poziomu. Zazwyczaj sprowadzają się one do zmniejszenia liczby mieszkańców konkurencyjnych wiosek (na drodze regularnej wojny lub za pomocą dyplomacji) oraz paru pobocznych misji z cyklu: spraw, żeby upierdliwy kogut przestał piać. Większość z zadań dodatkowych ma rozśmieszyć gracza i umilić czas spędzony nad właściwą rozbudową osady.



Wojacy to nowość w B&W 2, ale nic sobie z tego nie robiąc, często się obijają...

Zasady gry są jasne niczym sierpniowe słońce. **Jeśli wykonasz obowiązkowe zadania**, czytaj: podbijesz wszystkie wioski lub przekonasz do siebie ich mieszkańców, **komputer poinformuje cię o możliwości przejścia do następnej krainy** i, o ile wyrazisz zgodę, zabawa w boga zacznie się na nowo – z tym że w nowych realiach (inne: wyspa, przeciwnicy itp.). Bardziej pracochłonne, a momentami mocno frustrujące, jest podbijanie krain z użyciem oddziałów wojskowych. Po pierwsze: ich produkcja trwa dosyć długo. Po wtóre: nawet przy kilkunastu gotowych na jatki formacjach nie masz gwarancji, że zdołają one w ogóle dotrzeć pod bramę wroga. Pro-

## Co robił Peter przez 3 i pół roku?




Zastanawiasz się, czym różnią się obydwie części B&W oprócz sfery audiowizualnej (patrz screeny)? Ano, „dwójka" oferuje kilka nowych opcji, m.in. pozwala formować oddziały żołnierzy w celu przejęcia obcego miasta, wprowadza większą samodzielność chowańca, który nie siedzi teraz graczowi non stop na karku, a także likwiduje – niestety – możliwość globalnego zarządzania osadnikami. Pojawiły się także nowe zaklęcia, takie jak trzęsienia ziemi, wybuchy wulkanów itp. To wystarcza, by dodać do tytułu „dwójkę", ale trochę za mało jak na trzy i pół roku prac...



## Interfejsu brak?

Przy okazji zapowiedzi nowych tytułów swojego studia Molyneux podkreśla na każdym kroku, że dana gra pozbawiona będzie topornego interfejsu. Tak było pięć lat temu przed premierą Black & White, nie inaczej sytuacja wyglądała w przypadku „dwójki". Co z tej operacji okrajania menu wynikło? Przede wszystkim – męczące sterowanie. Mimo iż wyposażony w przemyślne rozwiązania (czasem komputer sam domyśla się, co chcemy bliżej obejrzeć, i naprowadza kamerę na obiekt), interfejs będzie zmorą niejednego antyfana urządzenia zwanego myszką. Z drugiej strony grę rzeczywiście pozbawiono masy zwykle mało przemyślanych okienek czy ikonek i, biorąc pod uwagę stopień skomplikowania całości, zaskakujące jest, że tak skromna reprezentacja guziczków obsługuje wszystkie opcje.

gramiści z Lionhead znów przesadzili z poziomem trudności, choć uwaga ta dotyczy jedynie ścieżki wojny.

Względna pokojowość wobec sąsiadów przynosi bowiem słodkie owoce bez ryzyka utraty własnej osady. Owszem, **żmudne stawianie kolejnych budynków, budowa ścieżek, świątyń, tartaków czy też magazynów nie wszystkim przypadną do gustu** (szczególnie na początku, gdy brakuje surowców i rąk do pracy, a potrzeby mieszkańców rosną ekspresowo) i, co tu dużo mówić, mają mało wspólnego z wartką akcją, ale koniec końców przynoszą satysfakcję zarówno graczowi-bogowi, jak i mieszkańcom, stale zasilanym przez grupy emigrantów z innych miejscowości. Do wioski przyciąga ich splendor, który można podwyższyć, np. wznosząc spektakularne budowle. Fani starych, dobrych Settlersów poczują się w czarno-białych klimatach jak żółw w błocie.



Czasem aż by się chciało tak po prostu pstryknąć...



A ti, ti, bobasku...



Rozbudowana ekonomia zbliża B&W2 do serii Caesar.

Całkowicie nowy wymiar dodaje grze zabawa z chowańcem, czyli zwierzakiem, który reprezentuje gracza w świecie gry. Chowaniec towarzyszy ci na każdej planszy i, odpowiednio przez ciebie prowadzony, rozwija się w określonym kierunku – ponownie: czarnym (złym) lub białym (dobrym). **W porównaniu do „jedynki" paleta rozkazów, jakie można wydać chowańcowi, została rozszerzona** i teraz problemu nie stanowi np. nakazanie mu rozśmieszania mieszkańców, budowania domów, zbierania zboża czy też walki u boku armii. Ponadto funkcja wychowawcza została wyraźnie zawężona i chowaniec w wielu sytuacjach doskonale radzi sobie sam.

W Black & White 2 dzieje się więc dużo, gęsto i często. Mieszkańcy co rusz żądają nowych atrakcji albo żywności, inteligentny wróg wyczekuje okazji wślizgnięcia się do osady przez otwieraną bramę (czasem zbrojna konfrontacja, nawet mimo pacyfistycznego nastawienia, jest nie do uniknięcia), chowaniec – puszczony na żywioł – wyrządza szkody, zaś podstawowych surowców prawie zawsze brak. **Gra naprawdę wymaga od użytkownika podzielności uwagi** oraz umiejętności przewidywania zdarzeń takich jak zmiana przyrostu naturalnego, której nie sprostasz, jeśli zawczasu nie zachowasz wolnego miejsca pod domki. Szczerze mówiąc, im dalej w las, tym trudniej.

**Nie różni się na tyle od pierwowzoru, by można było z czystym sumieniem powiedzieć – „to będzie klasyka!"**

**Od strony audiowizualnej B&W2 przedstawia się bardzo dobrze.** Muzyka pojawia się tylko podczas ważnych zdarzeń, ale kompozytorskie braki rekompensuje jakość efektów dźwiękowych. Mnie urzekł świst powietrza, słyszalny gdzieś na wysokości chmur, dopiero po maksymalnym oddaleniu obrazu. W przypadku grafiki tym bardziej nie zgłaszam zastrzeżeń i stwierdzam, że w najwyższych ustawieniach B&W2 wygląda bajkowo. Niedowiarkom **polecam zabawę zoomem w celu bliższego zapoznania się z paniami teksturami**. Jedynie wymagania sprzętowe mogłyby być mniejsze, bowiem gra potrafiła grymasić nawet na Athlonie 64 3000+ z 512 DDR i GeForce 6600. Na deser garść „czarnych" słów skierowanych do Lionhead, bo **B&W2 grą perfekcyjną bynajmniej nie jest.** Z pewnością wielu graczom humor popsują wspomniane wymagania, mało intuicyjne sterowanie myszką (patrz: ramka), brak makrozarządzania, które przecież było w „jedynce" (wyjątkowo wkurzający, gdy trzeba przydzielić osobiście np. 20 osób do zbierania zboża), czy horrendalny czas ładowania krain. Czasem zdarzają się też przekłamania w grafice, lecz to nierzadkie nawet w przypadku najlepszych tytułów. Pora na końcowy werdykt. Tak jak pisałem we wstępie, Black & White 2 elegancko wkomponowuje się w grupę bardzo solidnych gier ze stajni Lionhead Studios i raczej nie zawiedzie fanów gatunku. Dla mnie jednak nie różni się na tyle od pierwowzoru sprzed czterech lat, żeby móc powiedzieć z czystym sumieniem: „tak, Peter Molyneux wysmażył klasykę". **Zbyt mało tu świeżych pomysłów, które chcieliby skopiować branżowi konkurenci.** Do trzech razy sztuka?

Gdyby to nie był lew, powiedziałbym, że to wściekła krowa...



Masz do wyboru – małpę, lwa, wilka lub krowę...

### Black & White 2

Producent: Lionhead Studios
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.lionhead.com/bw2/

cena 139,90
Multiplayer: nie
Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

+ swoboda działania • grafika • efekty dźwiękowe

– czas ładowania • brak makrozarządzania • momentami sterowanie • poziom trudności w wariancie wojennym

Jest bardzo dobrze, ale nie doskonale. Black & White 2 to raczej odświeżenie poprzednika niż w pełni samodzielny tytuł.

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5-
OCENA 5-

Autor: Campari



**Futurystyczne wyścigi pojawiają się na PC raz na półtora roku, więc mistrzem – od dekady!!! – pozostaje Wipeout. Czy Powerdrome zdetronizuje staruszka?**




**Powerdrome**

Przygotowując Powerdrome na PeCety i obecną generację konsol, programiści z Argonout wrócili do tematu, którym zajmowali się już na początku swojej działalności (wtedy współpracując z koncernem Electronic Arts). W 1989 roku wydali grę o tym samym tytule przeznaczoną na komputery Amiga, Atari ST i PC. Tak naprawdę nowy Powerdrome to więc remake ich starej produkcji sprzed ponad 15 lat! Widać różnicę w grafice, prawda?!?

# POWERDROME

Wipeout pojawił się 10 lat temu i od razu stał się hitem. Nie był pierwszym future racerem – już dużo wcześniej na blaszaku pojawiały się tego typu produkcje, ale z powodu małej mocy obliczeniowej ówczesnych komputerów były brzydkie jak noc i dynamiczne jak błotny żółw w beczce ze smołą. Wipeout ze swoja barwną, efektowną grafiką i porywającą dynamiką zarządził. Na swój sposób rządzi po dziś dzień.

Dlaczego w recenzji Powerdrome piszę o Wipeout? Bo to ojciec chrzestny wszystkich future racerów, biblia dla ich twórców. Echa tej gry pobrzmiewają do dziś w kolejnych produkcjach, które bezskutecznie próbują ją albo ulepszyć, albo przynajmniej naśladować. Tu na scenę wchodzi właśnie Powerdrome. **Twórcy gry nie próbowali odkryć Ameryki, chcieli po prostu stworzyć przyzwoitą ścigałkę.** I... nawet im się udało.

Powerdrome nie posiada żadnej fabuły. Szkoda. **Tuzin dostępnych w grze kierowców to barwna galeria ludzi, androidów, robotów i Obcych,** z której przy odrobinie chęci można by wykrzesać zgrabną historyjkę – niestety ten potencjał zmarnowano. Każdy z kierowców posiada własny pojazd z silnikiem odrzutowym, różniący się od reszty wyglądem i parametrami, takimi jak standardowe: przyśpieszenie, prędkość maksymalna i zwrotność oraz mniej standardowe: opancerzenie, waga i łatwość „wślizgiwania się" w zakręty bez utraty prędkości.



*Jedna z dostępnych na początku postaci to klasyczna laseczka harleyowca.*



*Trzeba przyznać, że trasy zaprojektowano bardzo pomysłowo.*



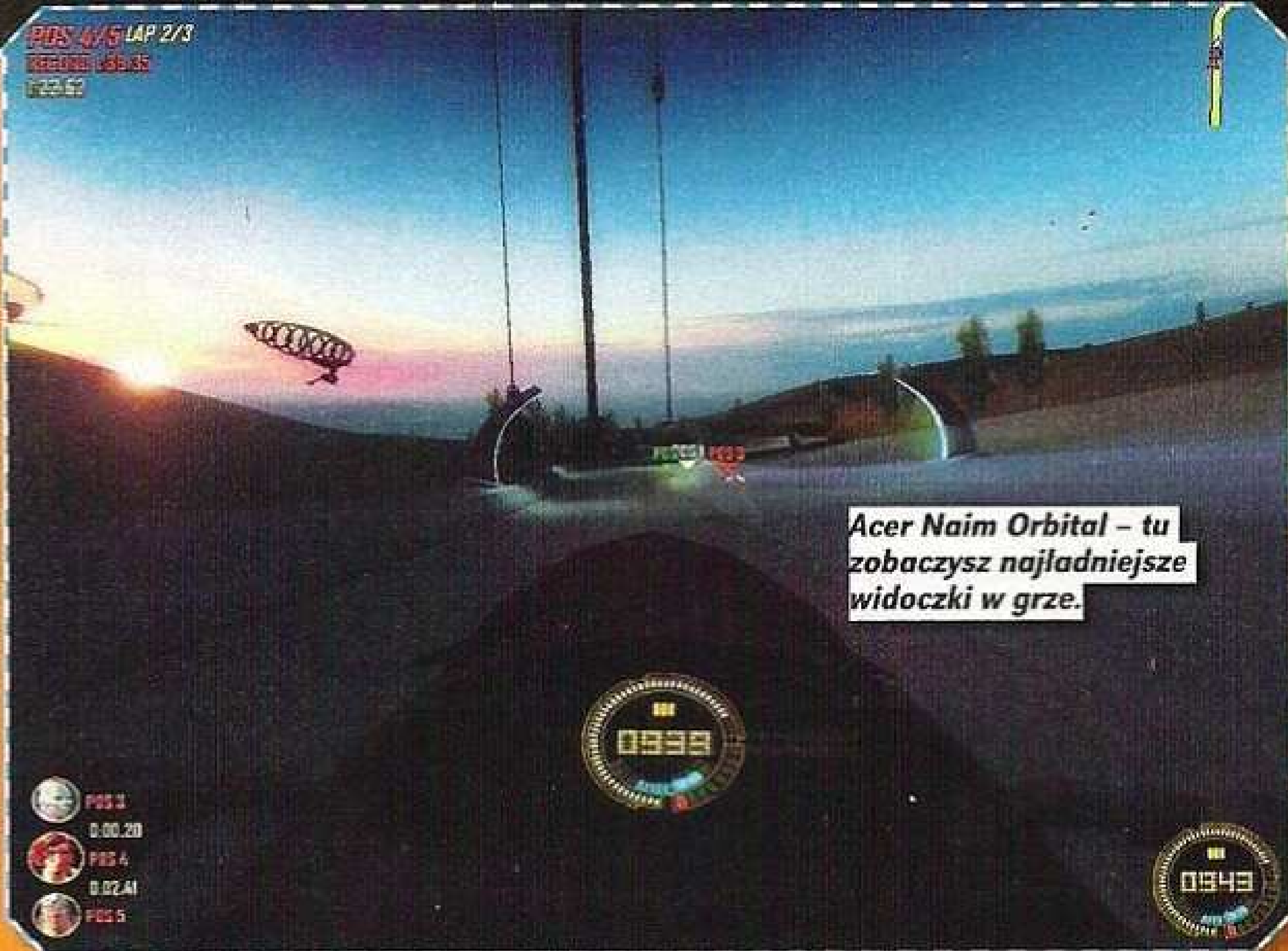
*Taki tłok na trasie to rzadkość.*

Wyjątkowo ciekawe graficznie menu daje dostęp do jedynie standardowych dla gier wyścigowych trybów. Jest szybki wyścig, próba czasowa oraz rdzeń rozgrywki, czyli mistrzostwa. **Do mistrzostw przystępuje się, mając do wyboru jedynie dwie postacie/pojazdy oraz odblokowaną pierwszą imprezę z serii 23.** Każda z nich składa się z maksymalnie trzech wyścigów. Zdobycie przynajmniej brązowego medalu w każdym z tych etapów odblokowuje kolejną imprezę w cyklu mistrzostw, nowe trasy, kierowców, którymi można się odtąd ścigać w pozostałych trybach gry, oraz grafiki z galerii, w której zawarto szkice i projekty torów, pojazdów oraz kierowców.

**Tras jest teoretycznie 19. Ale ponieważ przebiegają w zaledwie 6 sceneriach, to w praktyce większość z nich jest jedynie wariacjami na temat sześciu torów podstawowych,** stworzonymi przez odwrócenie oryginału lub odblokowanie alternatywnych ścieżek.

Sam przebieg wyścigów, podobnie jak wybór trybów, też jest dość standardowy. To nie Wipeout XL, gdzie z trasy zbierało się amunicję i rakiety i za ich pomocą uprzykrzało życie przeciwnikom. Jedyny sposób na utrudnienie wyścigu rywalom to próba wbicia ich w szykany, co jednak przy prędkości, z jaką poruszają się pojazdy, graniczy z niemożliwością. **Jeżeli już wpadamy na przeciwnika, to zazwyczaj dlatego, że pędzimy szybciej od niego i z impetem ładujemy się mu w zadeczek** lub ocieramy o karoserię, wzbijając na boki efektownie wyglądające snopy iskier.

*Czy takie fury będzie za sto lat robił Mercedes?*



*Acer Naim Orbital – tu zobaczysz najładniejsze widoczki w grze.*

W tej grze nie liczy się praktycznie żadna taktyka jazdy. Choć obecność klawisza odpowiedzialnego za oglądanie się do tyłu teoretycznie umożliwia blokowanie rywali, to jednak jakiekolwiek próby takich manewrów, z racji kosmicznych prędkości osiąganych przez pojazdy, są pozbawione sensu i zazwyczaj kończą się wypadkiem. **Jedyna słuszna zasada to „przed siebie pruj jak stare gacie i nie oglądaj się".**

> **Po aktywowaniu trzech dopalaczy pod rząd efekt graficzny w nieprawdopodobny sposób łechce zmysł wzroku.**

**W Powerdrome naprawdę fantastycznie oddano wrażenie pędu.** Gdy wciskasz klawisz odpowiadający za dopalenie, obraz ulega efektownemu rozmazaniu. Przy kombinacjach polegających na aktywowaniu trzech dopalaczy pod rząd efekt graficzny w nieprawdopodobny sposób łechce zmysł wzroku – **kolory rozjarzają się i dosłownie eksplodują na ekranie, a wszystkie kształty wokół zlewają się w jedność.** (*Nie bierz już więcej cukierków od tego pana, co stoi pod szkołą, dobrze? – Rednacz*). Żaden screen nie odda tego efektu.

Na tle bardzo dobrej warstwy wizualnej blado wypada udźwiękowienie gry. **Muzyka jest bezpłciowa, jej tempo nijak ma się do tego, co dzieje się na ekranie.** Cała reszta dźwięków i odgłosów jest na miejscu, ale nie robią one należytego wrażenia – po uderzeniu z prędkością dźwięku w ścianę można spodziewać się czegoś bardziej spektakularnego niż przytłumione „bum!" czy inne „trach!".

W trakcie wyścigu, gdy pojazdy znajdują się blisko siebie, kierowcy zaczynają wygrażać jeden drugiemu, wymieniają się złośliwościami, a przy kolizjach jawnie i bez szczypania się wyrażają swoje niezadowolenie. **Gdy pojazd osiąga zawrotne prędkości, co poniektórzy w euforii piszczą z zachwytu lub zaczynają jechać bez trzymanki.** Szkoda tylko, że repertuar odzywek oraz gestów jest stosunkowo ubogi i po dwóch, góra trzech wyścigach znasz je już wszystkie.

Nawet gdybym nie wiedział, że Powerdrome powstawał z myślą o konsolach, domyśliłbym się tego po sterowaniu. **Gra została zaprojektowana z myślą o padzie posiadającym co najmniej jedną gałkę analogową.** Klawiatura jest zbyt mało precyzyjna i każde wciśnięcie klawisza skrętu odpowiada maksymalnemu wychyleniu kierownicy pojazdu. Z kolei sterowanie za pomocą myszy to jak balansowanie na linie w trakcie wichury. Co prawda **można nauczyć się grać i wygrywać zarówno na klawiaturze, jak i na myszce, ale na początku przypomina to jedzenie zupy widelcem.**

Powerdrome jest jak zwyczajny wafelek w bardzo efektownym opakowaniu, który kupujesz z dwóch powodów – po pierwsze jesteś głodny i chcesz coś szybko (bardzo szybko!) zjeść, a po drugie nic innego akurat nie ma pod ręką. Jeżeli gra zostanie u nas wydana w odpowiednio niskiej cenie, **o jej zakup będą mogli pokusić się nie tylko fani gatunku, ale też przeciętni gracze.** Ci pierwsi na pewno nie pożałują, bo i tak nie mają większego wyboru, a cała reszta będzie mogła zrelaksować się przy tej całkiem udanej, choć – trzeba przyznać – mało odkrywczej i zupełnie nierewolucyjnej produkcji.

## Powerdrome

Autor: Vaioosh

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Argonaut Games | brak |

http://www.zoodigitalpublishing.com/

**Multiplayer:** tylko LAN

**Gatunek:** ścigałka

**Wymagania:** procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) grafika • wrażenie pędu

(–) udźwiękowienie • za mało zróżnicowania

Relaksująca gra dla fanów efekciarskiej grafiki i zawrotnych prędkości. Zastępca, ale nie następca Wipeout.

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 4 |
| GRAFIKA | 5 |
| DŹWIĘK | 3 |
| OCENA | 4 |

**Jeśli ostatni raz grałeś na komputerze dwadzieścia lat temu albo po prostu jesteś absolutnie bezkrytyczny, BMT2 może ci się spodobać. W przeciwnym wypadku trzymaj się od tej gry na odległość uderzenia kijem.**



*UFO przystępuje do ataku. Bez obaw, Szarzy to mięczaki.*



# BIG MUTHA TRUCKERS 2
## Truck Me HARDER

**Truck off!**

Największą inwencję autorzy gry przejawiają w tytule. Ku swojej radości odkryli, że słowo „truck" rymuje się z popularnym angielskim wulgaryzmem, więc eksploatują je, daleko wychodząc poza granice dobrego smaku. Mam im do powiedzenia tylko jedno: skoro robicie tak słabe gry, to sami sobie w nie grajcie. Mówiąc po waszemu: truck yourself!

Szlag mnie trafia, że musiałem ślęczeć godzinami nad grą tak nudną i beznadziejną, gdy wkoło jest tyle fajnych produkcji. I to zupełnie niepotrzebnie, bo **recenzję tego big shitu mogłem napisać dosłownie po kilkunastu minutach grania.** Ale nie, postanowiłem dać Eutechnyxowi szansę, a nuż dalej będzie lepiej. No i mam za swoje. BMT2 może się wydać odrobinę zabawna przez pierwsze minuty, później przez cały czas po prostu powtarzasz te same czynności aż do zafajdanego końca.

Założenie jest proste: wcielasz się w postać jednego z truckerów (albo w truckerkę, silikonową wiejską piękność) i masz za zadanie zdobyć kupę kasy na przekupienie sześciorga (no – siedmiorga, bo wśród nich są też siostry syjamskie) sędziów przysięgłych, z czego każdy kolejny życzy sobie coraz większej forsy. **Zielone zdobywasz tutaj prawie za wszystko – uderzenie samochodu jadącego z naprzeciwka, dojechanie do wybranego punktu w określonym czasie, udane parkowanie i przede wszystkim handel.** Przykładowo, kupujesz w jednym miejscu perfumy, które sprzedajesz w innym dużo drożej. Gra oczywiście podpowiada, czym warto handlować, a od czego trzymać się z daleka.

Co więc ci pozostaje? Tylko jazda po **bezsensownie małym terenie gry – w pięć minut możesz przejechać go w obie strony i jeszcze czas na przekąskę zostanie.** Niby wszystko fajnie i przyjemnie, ale gdy pokonujesz po raz tysięczny tę samą trasę, zaczynasz zasypiać za kółkiem i współczuć tym biednym prawdziwym kierowcom, którzy mają najwidoczniej naprawdę nużącą pracę. No, ale im przynajmniej za nią płacą...

**Gra jest odrobinę zabawna przez pierwsze minuty, później po prostu powtarzasz te same czynności aż do zafajdanego końca.**

Drobnym urozmaiceniem są dodatkowe zlecenia, które czasem dostać możesz w barze, możliwość zagrania w kasynie i różne przeszkadzajki. **A to zacznie cię gonić policja, innym razem zaatakuje UFO, jeszcze kiedy indziej będziesz musiał walczyć z gangiem motocyklistów.** Policji jednak uciekłby nawet kulawy żółw błotny, a z resztą przeszkadzajek z powodzeniem poradzisz sobie, jeżdżąc slalomem. Jest to tym praktyczniejsze, że przy okazji pewnie poobijasz innych uczestników ruchu drogowego, co da ci kolejne pieniądze. Teoretycznie ciężarówka ulega zniszczeniom, ale poza dymieniem i stratą przyspieszenia niczym one nie grożą. Tym bardziej że trucka możesz naprawić, stukając (sic!) w samochody pomocy drogowej, których znajdziesz na trasie sporo.

Poza tym masz jeszcze możliwość ulepszenia swojego 18-kołowca. **Możesz powiększyć pojemność naczepy, dokupić nitro, dodatkowe osłony i inne drobiazgi, które w gruncie rzeczy konieczne nie są,** ale zawsze stanowią jakieś urozmaicenie w tej niesamowicie monotonnej grze. Po jakimś czasie też wypada zmienić całkowicie naczepę, bo np. w cysternie nie możesz przewozić mrożonek, a to właśnie na nich kosić można większą kasę. Oprócz standardowego ładunku możesz też kupować rzeczy nielegalne, na których można zarobić całkiem nieźle, ale jednocześnie nie masz pewności, że znajdziesz szybko na nie nabywcę.

**Big Mutha Truckers 2 to gra na pięć minut, ale i to tylko wtedy, gdy lubisz bezmyślne zręcznościówki.** Nie ma w niej niczego, co mogłoby zatrzymać na dłużej. No, chyba że kogoś bawią wielkie silikonowo-plastikowe biusty. Akurat tych jest tutaj od groma i jeszcze trochę.

*Bobbie-Sue wykształcenie zdobyła w studiu niewyżytych grafików.*



*Jedna z członkiń ławy przysięgłych. Najtańsza.*



*„I patrzeć na chmury typu cumulus w kolorze białym. Natomiast niebo jest przy tym niebieskie..." – © Staszek Staszewski.*



### Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

**Producent:** Eutechnyx
**Dystrybutor PL:** brak

http://www.bigmuthatruckers2.com/

cena ---

**Multiplayer:** nie

**Gatunek:** zręcznościowa

**Wymagania:** procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


niezła grafika • nooo... mogło być jeszcze gorzej?


(kup + jedź + sprzedaj) × 1000 • ubogie radio • teren gry

Pusta, bezmyślna i beznadziejnie monotonna. Polecam Sapera, emocje dużo większe.

GRYWALNOŚĆ 2+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 3-
OCENA 3-

Autor: Che Collada

**Trudna i z kiepską grafiką – ciężko dziś o lepszą reklamę!**



A kiedy wprowadzimy podatek liniowy...



...i zwiększymy wydobycie gazu...



...Rokitę zrobimy Ministrem Spraw Piekielnych....

**Rządzenie państwem: obronność, polityka, gospodarka – czy można zrobić symulator wszystkiego?**



OD PODOBNEGO

Jeśli nie masz dość władzy, sprawdź **Super Power 2**. Nazwa mówi sama za siebie. Idea podobna, ale grafika milsza oku. Trójwymiarowy glob i przyciski nuklearne pod palcem – to je to, co tygrysy lubią najbardziej!

# SUPREME RULER 2010

Chociaż różnimy się wiekiem, wykształceniem i wykonywanym zawodem, to mamy jedną wspólną cechę – **na rządzeniu zna się każdy: lekarz, prawnik, ziomek, inżynier, tokarz, fryzjerka, student i właściciel warzywniaka.** Wystarczy postać chwilę w kolejce albo pójść na dowolną imprezę, by się o tym przekonać. Proponuję tedy odpalić sobie Supreme Ruler 2010, aby przetestować swe niezawodne pomysły ustrojowe bez narażania współobywateli. Nieważne, od której misji zaczniesz, na początku sytuacja i tak cię przerośnie. **Wprowadzasz ostrożnie kilka poprawek w niewinnie wyglądającym, trzeciorzędnym okienku, a za pół roku budżet się wali**, szaleje inflacja, rośnie bezrobocie, obligacje państwowe są warte mniej niż papier toaletowy, ludzie zaś żądają twojej głowy, najwyraźniej nie rozumiejąc, że przecież chciałeś dobrze. O niewdzięczni!



...a Leppera wyślemy na wakacje...

Ta gra onieśmiela. **Choćbyś był czempionem setek Tycoonów i Commanderów, z początku czujesz się przy niej jak mały pikuś.** Jest tu tyle możliwości i opcji, że starczyłoby ich na obdzielenie nie dwóch i nie trzech, lecz dziesięciu typowych strategii. Znakomicie odwzorowane współzależności pomiędzy różnymi dziedzinami życia sprawiają, że każda decyzja pociąga za sobą reakcję łańcuchową, której ostateczne efekty są zawsze niepewne i nieprzewidywalne. **Ale na tym właśnie polega problem (i największa zaleta zarazem) tej gry. Jest ona jak rzeczywistość, którą stara się naśladować** – zbyt obszerna i złożona, by móc ją ująć w jakiejkolwiek recenzji, instrukcji, tutorialu...



...Polska będzie potęgą!

Rzecz jasna, nie święci garnki lepią. Tak jak prawdziwy przywódca, możesz sformować gabinet zaufanych ministrów, wybierając spośród kandydatów o rozmaitych predyspozycjach i poglądach politycznych. Potem składasz na ich barki całą tę nieprzystępną dłubaninę w szczegółach, samemu wyznaczając generalny kurs polityczny. Wydając dyrektywy, zostaniesz uprzedzony o ich ewentualnych pozytywnych i negatywnych skutkach.

**Możliwości i opcji starczyłoby na obdzielenie dziesięciu typowych strategii.**

**Przykładowo: napędzanie wzrostu gospodarczego zwiększy dochody państwa i dobrobyt obywateli, lecz przegrzanie gospodarki może zaowocować odbiciem inflacyjnym.** Sorry – polityka to nie zabawa dla przedszkolaków.

**Akcja rozgrywa się w tytułowym 2010 r. w świecie, którego mapę brutalnie przekształcił globalny kryzys.** Tradycyjne więzi spajające społeczność międzynarodową uległy osłabieniu, a mocarstwa rozpadły się na mniejsze państwa. Jako przywódca jednego z nich wykażesz się w scenariuszach, misjach i kampaniach rozgrywanych w skali regionu geograficznego (nici z podboju świata). Do wyboru są dwa typy rozgrywki. Większość graczy wybierze czas rzeczywisty z aktywną pauzą, zaś dla wyjątkowych flegmatyków przeznaczono system turowy (który notabene niewiele się od rozgrywki real-time różni – po prostu co 24 godziny jest włączana aktywna pauza i tyle). Interfejs jest dość wygodny i intuicyjny, ale **w standardowej dziś rozdzielczości 1024 x 768 ikonki i czcionki są zbyt małe i męczą wzrok.** Natomiast oprawa graficzna to absolutne minimum... sprzed pięciu lat. Cieszmy się, że obraz nie jest czarno-biały. Screeny mówią same za siebie.

Supreme Ruler 2010 jest niewątpliwie wart uwagi, ale czy godny polecenia? Na pewno znajdzie kilku zatwardziałych adoratorów, ale nie więcej niż bierki elektryczne i warcaby ciśnieniowe. Zwykły gracz od razu wyciągnie kopyta, przerażony ilością wiedzy, jaką trzeba przyswoić, żeby w końcu zobaczyć dwie ikonki-samolociki ostrzeliwujące się w przedpotopowej grafice.

**Plota** – **Niekoniecznie potwierdzone informacje**

Za sferę fabularną Supreme Ruler 2010 odpowiada autor bestsellerów Larry Bond. Polscy czytelnicy znają go m.in. dzięki powieściom: „Wir", „Znienacka" oraz „Czerwony Feniks". Larry miał też współtworzyć nieboszczka Harpoona 4, ale gra ostatecznie nie ukazała się.

## Supreme Ruler 2010

**Producent:** Battlegoat Studios
**Dystrybutor PL:** Nicolas Games
http://www.supremeruler2010.com/

cena 89,90
**Multiplayer:** tak
**Gatunek:** strategiczna

**Wymagania:** procesor 400 MHz, 128 MB RAM, grafika 8 MB

(+) zaawansowana symulacja rządzenia • wystarcza na długo • mnogość opcji i możliwości

(–) grafika • z początku trudno się do niej przekonać

Najbardziej złożona i wieloaspektowa gra ostatnich lat. Ale w tym szaleństwie jest metoda – pod warunkiem, że masz baaardzo dużo wolnego czasu.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2
OCENA 4-

Autor: Jan Maria Awaria

**Hellforces osłabiło mnie już w chwili, gdy moje oczęta ujrzały tę grę. Ja musiałem się męczyć i zżymać, ale tobie może to zostać oszczędzone.**

# HELLFORCES


Stracił głowę dla jednej dziewczyny.


Skalpujący go Indianin spartaczył sprawę.


Tajemniczy nożownik powrócił.


Gazrurka, pierwsza broń w grze, wyjątkowo nieskuteczna.


Hamlet w wersji dla Wikingów.

Nie daj się nabrać – ta gra nie wygląda tak jak na screenach!

Nie rozumiem idei, jaka przyświeca ekipom programistów, którzy w pocie czoła wykuwają gry już w chwili poczęcia wyglądające jak zabytki wyciągnięte z zakurzonej, muzealnej gabloty. Czymś takim jest właśnie Hellforces, gra, w której niczym bumerang powraca odwieczny wątek krwiożerczych zombiaków.

**Fabuła jest pokręcona jak kiszki hipopotama i równie interesująca jak ich zawartość. Właściwie dlaczego tylko ja mam się w tym babrać?** Sam zobacz, co to za kiszka!

Poszukując alternatywnych źródeł energii niejaki Henry Alfred Cole, biofizyk, wynalazł metodę ekstrakcji z ludzkiego ciała... duszy (łał, niezły magik). Wszystko fajnie, pięknie, tyle że **pozbawieni duszy jegomoście nie umierali, lecz zamieniali się w żywe trupy.** Kiedy eksperyment Cole'a zaczął wymykać się spod kontroli, niejaki Baphomet, demon z równoległego świata, zainstalował się w jednym z bezdusznych ciał. Szybko znudziło mu się łażenie z wyciągniętymi przed siebie grabkami, przewracanie oczami i pojękiwanie. Założył więc kult Lucyfera, który ma umożliwić przejście Księcia Ciemności do naszego świata...

To jeszcze nie koniec atrakcji ze scenariusza, ale reszty ci litościwie oszczędzę. Dodam tylko, że pojawiają się i sataniści, i służby specjalne. Prawdziwy kogel-mogel! **Nie rozumiem, dlaczego nie dorzucono do tego wora Ku Klux Klanu, Czarnych Panter i Tomcia Palucha – byłoby przecież jeszcze bardziej dramatycznie!**

Hellforces zapowiadane było jako gra, która zmiecie Serious Sama 2, pozbawi graczy radości ze spotkania z takim tytułem jak Half-Life 2 i zupełnie wdepcze w ziemię słabiutkiego Postala 2. Niestety żadne z tych proroctw się nie sprawdziło. W Hellforces siada niemal wszystko. **Gra wygląda tak, że trzeba mieć pod ręką woreczek na... nieistotne, albo bardzo ciemne okulary, żeby mózg mógł odpocząć od strasznych obrazów nędzy i rozpaczy.**

Ciekawe, bo Hellforces jest wyposażone we wszelkie graficzne wodotryski i efekty. Tego jednak zupełnie się nie czuje i nie widzi. Pierwsze i ostatnie, co się zazwyczaj rzuca w oczy, to machające łapami zombiaki. Sztampowe, banalne modele, które na dodatek poruszają się, jakby ktoś bardzo chciał zaoszczędzić na ich animacji. Również nasz bohater nie należy do urodzonych akrobatów. Nie potrafi nawet się schylić, a podskok w jego wykonaniu wygląda, jakby ktoś chciał odbijać o ziemię garnek z kisielem. **Hero wydaje przy tym zabawne jęki – widać oderwanie się od ziemi na te dwadzieścia centymetrów to dla niego straszliwy wysiłek.**

**Hellforces może co najwyżej konkurować z Postalem 2, ale obawiam się, że zostałby z tych zawodów wyniesiony na tarczy.**

Sztuczna inteligencja w tej grze nie istnieje (*to trupy, nic dziwnego, że mają martwe mózgi – Rednacz*). To nawet zabawne, że zombiaki, mając na otwartym polu naszego bojownika o wolność, potrafią go nie dostrzec, a ich jedyna taktyka walki polega na podbiegnięciu i okładaniu biedaka, aż padnie. Inni przeciwnicy w grze, np. ludzie, są równie bystrzy. Oprócz strzelania ciągłym ogniem i biegnięcia strzałką w kierunku wroga potrafią jeszcze robić bezsensowne fikołki!

**Broni w grze jest cała masa, żelastwa do punktowania, miażdżenia, rozwalania na strzępy.** Zbalansowanie uzbrojenia jest jednak żadne, np. solidną gazrurką trzeba walić po łbie przeciwnika kilkanaście razy, żeby padł. Broń palna wygląda i zachowuje się jak plastikowe modele na wodę. Skuteczność wielu konstrukcji jest dyskusyjna.

Sztampowe zadania, słabe lokacje, pogwizdujące w tle melodyjki, których wstydziłbym się uruchomić w telefonie komórkowym, dopełniają obrazu gry panów ze studia Orion. Hellforces może co najwyżej konkurować z Postalem 2, ale obawiam się, że nawet z tych zawodów zostałby wyniesiony na tarczy. Jeśli szukasz czegoś, co naprawdę cię wkurzy, zniechęci do gier i komputera na długie miesiące, Hellforces jest jak znalazł! W te pędy odpalaj! Na co czekasz?

## Hellforces

**Producent:** Orion
**Dystrybutor PL:** Play
http://www.orion-mm.ru/hell/

cena 59,00
**Multiplayer:** tak
**Gatunek:** FPS

**Wymagania:** procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

+ dużo pukawek, bejsbolów i innych gazrurek • niska cena
− gra słabuje na każdym polu

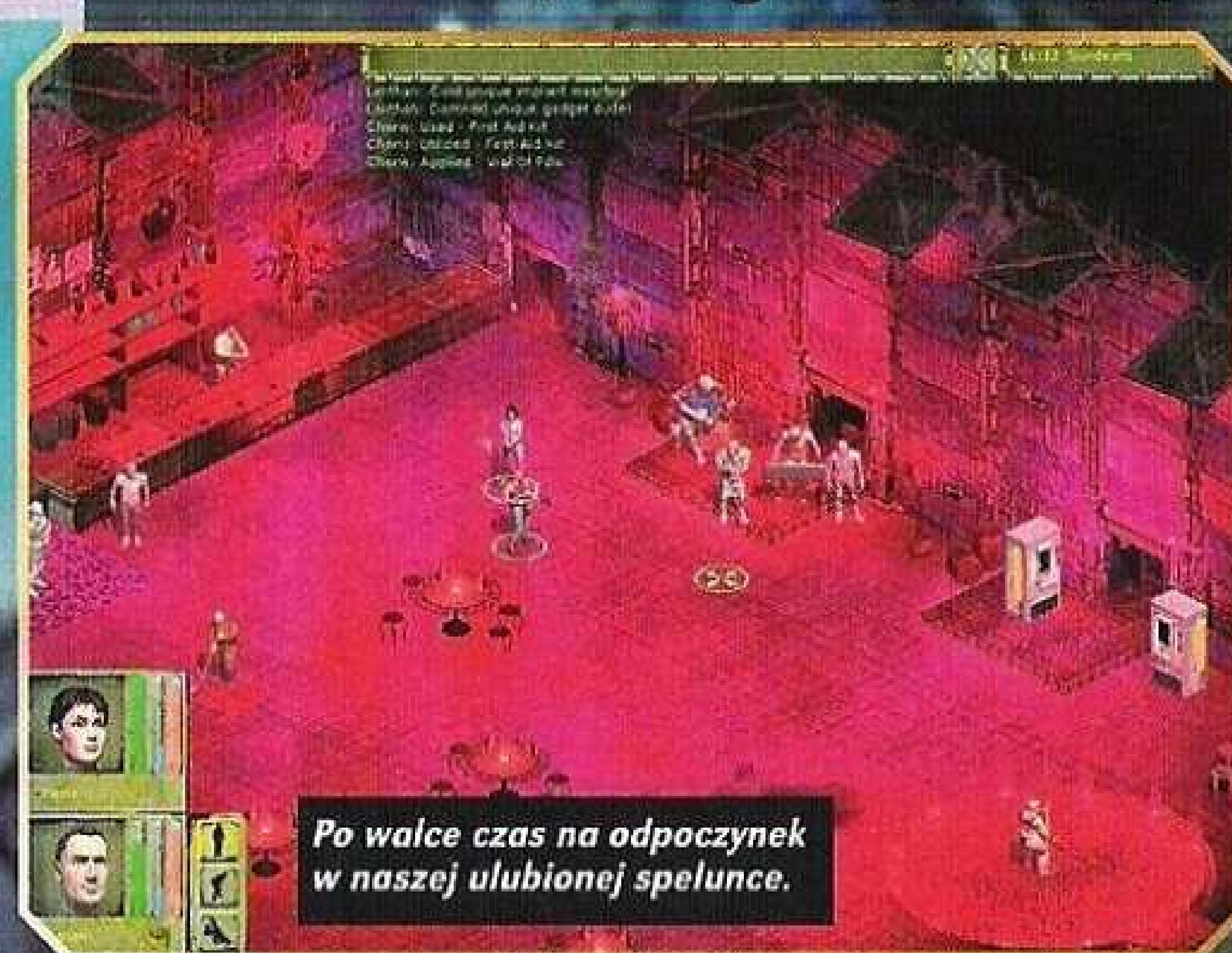
Bez kija się nie zbliżać! Słabe, brzydkie, poprawnie wygląda tylko na screenach. Zdecydowanie odradzam.

GRYWALNOŚĆ 1
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 1
OCENA 1+

Autor: Herr Odyn

Ech, a mogło być tak pięknie...





Po walce czas na odpoczynek w naszej ulubionej spelunce.

# METALHEART
## REPLICANTS RAMPAGE



...a tutaj mamy lokalną piekarenkę.

**Studio Akella istnieje od 1993 roku i w tym czasie zdążyło wypuścić sporo udanych tytułów. Nawet najlepszym zdarzają się jednak potknięcia...**

Najnowszą produkcją programistów z Rosji jest Metalheart: Replicants Rampage. Widać, że twórcy inspirowali się przy tworzeniu tego tytułu zarówno klasycznymi grami RPG (m.in. Falloutem, ale również papierowym erpegiem pt. Shadowrun), jak i taktycznymi produkcjami, w których walka toczy się przy użyciu systemu turowego. Produkcja zapowiadała się więc całkiem ciekawie, jednak przez całą rozgrywkę **nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że w magiczny sposób zostałem przeniesiony jakieś 6 lat w przeszłość...**

Akcja gry rozpoczyna się w momencie, kiedy dwójka głównych bohaterów (kapitan Lantan i pierwszy pilot Cheris) rozbija się na planecie Protion, jedynym w Galaktyce źródle minerału Tactonium, którego złoża znajdują się w rękach Imperium. Twoim głównym zadaniem będzie znalezienie drogi powrotnej do domu. Niestety, jakichkolwiek przejawów nieliniowości nie stwierdziłem. **Jedynym ciekawym elementem mógłby być system losowo generowanych questów, jednak nie został on poprawnie wykorzystany przez deweloperów.** Wszystkie „losowo" zlecane zadania opierają się na schemacie – przynieś to, wykradnij tamto, zabij tego. Przydałoby się większe zróżnicowanie, panowie!

C3PO na sterydach.

Niewiele dobrego można powiedzieć również o oprawie wizualnej. Rozumiem, że grafika 2D ma swoje zalety i utrzymuje specyficzny klimat, jednak przy takich wymaganiach sprzętowych spodziewałem się czegoś bardziej okazałego. Postacie nie są wykonane szczegółowo, a **w niektórych momentach widać, że twórcy poszli na łatwiznę i zastosowali jeden model jednostki dla całej rasy** (tak jest w przypadku mutantów). Animacja postaci stoi na mniej więcej takim samym poziomie jak cała reszta. Zdaje się, że za wzór ludziom z Akelli służyły drewniane kukiełki – bohaterowie poruszają się jak roboty, nie zginając w ogóle nóg w kolanach. Trochę więcej pracy nad silnikiem graficznym mogłoby pomóc tej produkcji.

**Grafika 2D ma swoje zalety, ale przy takich wymaganiach oczekiwałem czegoś bardziej okazałego.**

Każda gra musi mieć to coś, co będzie ją wyróżniać spośród reszty. **W Metalhearcie miał to być rozbudowany systemem stosowania implantów.** Owe wszczepy pozwalają na dodatkowe rozwinięcie statystyk gieroja, a nawet na dodanie nowych umiejętności. Jest wiele sposobów na zdobycie tych udogodnień – możesz je kupić, ukraść, znaleźć w czasie wędrówki lub dostać jako nagrodę za wykonanie zadania. W trakcie rozgrywki zdobyć możesz 600 implantów, zostały one podzielone na 3 grupy. Te należące do pierwszej możesz użyć od razu po znalezieniu, kolejne będą wymagały „zamontowania" ich w szpitalach, a by zastosować te z ostatniej kategorii, będziesz musiał znaleźć specjalistyczną klinikę. Nieczęsto spotyka się taki element w grach RPG – plus dla twórców za oryginalność.



Nie ma to jak perfekcyjne lądowanie.

Gdyby Metalheart został wydany na początku tego tysiąclecia, miałby dużą szansę na sukces (*ale wtedy wydano Fallouta – Rednacz*). Jednak mamy już 2005 rok i produkcja ta nie jest w stanie sprostać obecnym wymaganiom graczy. Potrzebne byłoby poświęcenie większej ilości czasu na urozmaicenie strony fabularnej oraz na dostosowanie grafiki do dzisiejszych standardów. Czasu nikt chyba jednak nie miał, bo ostatnio Akella wypuszcza kilka tytułów rocznie. Oby kolejne produkcje firmy (m.in. Captain Blood) okazały się ciekawsze niż ta co najwyżej przeciętna gra...

Autor: Krzaq

### Metalheart: Replicants Rampage

**Producent:** Akella

**Dystrybutor PL:** Nicolas Games

http://www.metalheart.ru/

cena 99,00

**Multiplayer:** nie

**Gatunek:** RPG

**Wymagania:** procesor 800 Mhz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Plusy: rozbudowany system implantów

Minusy: liniowa • grafika trąci myszką • niewykorzystany system losowego generowania questów

Gdyby gra pojawiła się kilka lat temu, pozyskałaby sobie pewnie wielu fanów. Dziś jest już przestarzała, a fani są na emeryturze.

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 3- |
| GRAFIKA | 2 |
| DŹWIĘK | 3 |
| OCENA | 2+ |




# MADDEN NFL 06

**Madden to dla EA Sports absolutny bestseller, przynoszący większe zyski niż seria FIFA.** Amerykanie uwielbiają swój futbol, szczególnie w telewizorze, dlatego konsolowe Maddeny sprzedają się jak ciepłe bułeczki. **I z myślą o konsolach seria jest przygotowywana.** Edycja PeCetowa to raczej tylko dodatek – i boleśnie widać to w najnowszej, jedenastej części cyklu.


Jaśniejszy obszar to pole widzenia gracza.


Jak to w futbolu – tony statystyk.

**Okazuje się, że futbol amerykański doczekał się nowych zasad – bez joypada nie ma grania!**

Madden 06 to przede wszystkim dwie poważne zmiany – rozwinięcie gry w ataku i nowy tryb rozgrywki. Wprowadzony w tej odsłonie mechanizm ofensywny polega na tym, że **rozgrywający akcję ma teraz swoje „pole widzenia" wyróżnione na boisku jasną poświatą.** Jeśli rzucasz do gracza, który znajduje się poza tym polem, podanie nie-mal na pewno będzie niecelne. Aby przeprowadzić udany pass, musisz więc przesunąć „pole widzenia", korzystając z prawej gałki joypada. A jeśli nie masz joypada – masz kłopot. „Pole widzenia" można wyłączyć w opcjach, ale wtedy gra niewiele się różni od Maddena NFL 2005.

> Amerykanie uwielbiają swój futbol, dlatego konsolowe Maddeny sprzedają się jak ciepłe bułeczki.



Niewiele... za wyjątkiem trybu NFL Superstar, w którym tworzysz zawodnika. **Zabawa zaczyna się od wylosowania rodziców futbolisty**, których geny wpływają na jego przyszłe umiejętności. Potem zostajesz wybrany w drafcie do pierwszego klubu i rozgrywasz cały sezon, a w przerwach między meczami udzielasz wywiadów, występujesz w reklamówkach, zwalniasz agentów i kupujesz coraz większe mieszkania. To zabawa niby fajna, ale bezcelowa, bo to, co robisz poza boiskiem, jest mało ciekawe i ma nieprzewidywalny wpływ na statystyki gracza. To narzekanie prowadzi do prostego wniosku – Madden 06 trzyma poziom serii, ale żadnej z nowości nie można uznać za szczególnie użyteczną.

### Madden 06

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| EA Sports | EA Polska |

http://www.easports.com/

cena 139,00

Multiplayer: tak

Gatunek: sportowa

**Wymagania:** procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) ciut lepsza grafika niż w Madden NFL 2005 • rozwinięcie gry w ofensywie...

(–) ...dostępne tylko posiadaczom pada z dwiema gałkami • niby trochę, ale w sumie niewiele zmian

Kolejna edycja najlepszego symulatora futbolu amerykańskiego nie zawodzi, ale też nie zachwyca. A bez joypada nawet nie podchodź.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 4+

Autor: Foch77

# RollerCoaster TYCOON 3 Soaked!

Z górki na pazurki... do wody!

**Górska kolejka o nazwie RollerCoaster Tycoon 3 wywiozła nas już pod samo niebo. Teraz lecimy w dół, prosto do... wody!**

Szok! Szczyt listy najlepiej sprzedających się gier w USA niemal przez całe wakacje okupowały tytuły: World of Warcraft, Guild Wars, Battlefield 2, różne wariacje The Sims oraz... RollerCoaster Tycoon 3, czyli symulator wesołego miasteczka. Liczba fanów tej ostatniej produkcji jest w naszym kraju na pewno dużo mniejsza, ale nawet tej garstce warto przynieść dobrą nowinę – **właśnie ukazał się dodatek do RT3.**

Pierwsza dobra wiadomość: **Soaked! zawiera wszystkie najnowsze łatki**, dzięki którym mocno zabugowany RollerCoaster Tycoon 3 wreszcie nadaje się do normalnej zabawy. Gra toczy się szybciej, zwieszki systemu praktycznie się nie zdarzają, goście parku nie blokują się na przejażdżkach, nie ma też sytuacji, w których kolejka stoi całkiem pusta, choć jest otwarta i prowadzi do niej szeroka dróżka. Druga dobra wiadomość: **osiem nowych scenariuszy gwarantuje lepszą zabawę niż te znane z oryginału.** Nie tylko zdają się one lepiej pomyślane, ale także dają dostęp do nowych wodnych atrakcji, takich jak baseny ze ślizgawkami i sztucznymi falami, występy delfinów i... wielorybów, pokazy typu „światło-dźwięk-i-woda". Goście parku reagują na te cuda z ogromną radością na swoich wirtualnych twarzach, dzięki czemu, grając w Soaked!, naprawdę poprawiasz sobie humor. Ta gra relaksuje.

> Grając w Soaked!, naprawdę poprawiasz sobie humor.


Takie fale możesz sam wywołać kursorem.


Ten uśmiech to największa nagroda.

Trzecia wiadomość, również dobra: Soaked! znacznie poprawia grafikę, szczególnie efekty związane z wodą są zachwycające. A także pomysłowe – np. kiedy za bardzo zbliżysz kamerę, ekran zostaje ochlapany kroplami. W oprawie denerwuje tylko przesadny efekt glow, który rzucał się w oczy już w oryginale. Ale to, na szczęście, łatwo można wyłączyć.

### RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Frontier Development | Atari/LEM |

http://www.atari.com/rollercoastertycoon/

cena 69,00

Multiplayer: nie

Gatunek: sim

**Wymagania:** procesor 933 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) świetne efekty graficzne związane z wodą • poprawia błędy podstawki

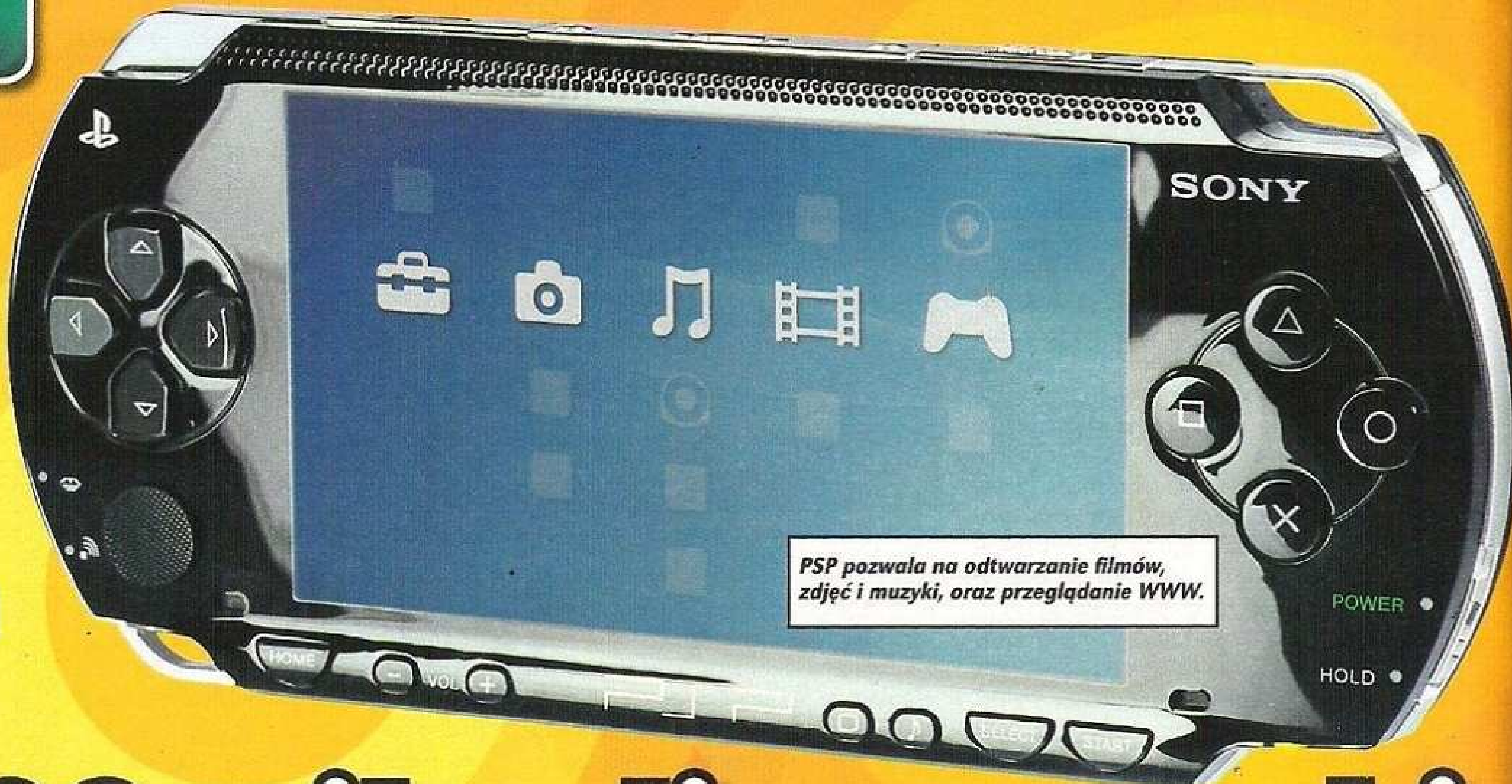
(–) przesadny efekt glow

Świetny dodatek, który sprawia, że oryginalna gra staje się dużo, dużo lepsza. Czekamy na kolejny add-on – RollerCoaster Tycoon: Wild!

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4+
OCENA 5-

Autor: Foch77

**Nigdy jeszcze na koniec wakacji nie czekaliśmy z taką niecierpliwością jak w tym roku. 1 września do sprzedaży w Polsce trafiła przenośna konsola Sony PSP.**




*PSP pozwala na odtwarzanie filmów, zdjęć i muzyki, oraz przeglądanie WWW.*

# 130 560 pikseli rozrywki

## Gry oficjalnie dostępne w dniu premiery:

- Ape Academy (Sony Polska)
- Everybody's Golf (Sony Polska)
- WipEout Pure (Sony Polska)
- Ridge Racer (Sony Polska)
- Fired Up (Sony Polska)
- MediEvil Resurrection (Sony Polska)
- F1 Grand Prix (Sony Polska)
- World Tour Soccer (Sony Polska)
- Need For Speed: Underground Rivals (EA Polska)
- NBA Street Showdown (EA Polska)
- NFL Street Unleashed (EA Polska)
- Metal Gear Acid! (CD Projekt)
- Lumines (CD Projekt)
- Colin McRae Rally 2005 (CD Projekt)
- Toca Race Driver 2 (CD Projekt)
- Virtua Tennis (CD Projekt)

## Filmy dostępne w dniu premiery:

- Hitch
- The One
- 7 Seconds
- Ghostbusters
- You Got Served
- Once Upon a Time in Mexico
- SWAT
- Spiderman 2
- Charlie's Angels
- Hellboy
- Hollow Man
- xXx
- Punisher
- Steam Boy
- A Knight's Tale
- 13 Going on 30
- Mask of Zorro
- Godzilla
- Black Hawk Down
- Anacondas

**filmy będą miały polskie napisy**

W kategorii urządzeń elektronicznych przeznaczonych do interaktywnej rozrywki PlayStation Portable to w chwili obecnej sprzęt najbardziej interesujący, budzący największe zainteresowanie miłośników technologicznych ciekawostek. O Sony PSP się mówi – opiniotwórcze magazyny (np. amerykański Newsweek) zastanawiają się, czy PSP stanie się gadżetem bardziej popularnym od iPoda firmy Apple, nawet nasz rodzimy tygodnik Polityka zamieścił informację o europejskiej, a więc i polskiej premierze konsolki. To jednak nie dziwi – **Sony PSP zwraca na siebie uwagę.**

To nie puste słowa. Egzemplarz, który mieliśmy okazję testować, przyciągał wzrok przechodniów na ulicy i pasażerów w środkach komunikacji miejskiej. Cena Sony PSP jest wysoka: **1099 złotych kosztuje jedyna dostępna w Polsce wersja – Value Pack** (patrz ramka). Za te pieniądze dostajemy jednak bardzo nowoczesne i zaawansowane urządzenie. Konsola ma odpowiednio dobrane rozmiary. Jest na tyle mała, by można było ją bez problemów przenosić i wygodnie trzymać w rękach, a jednocześnie na tyle duża, by pomieścić wszystkie porty, całą elektronikę i rzecz w PSP najważniejszą, czyli duży ekran ciekłokrystaliczny.

Daję głowę, że jeśli przeczytasz o PSP w dowolnym innym magazynie, temat ekranu tej konsolki pojawi się już na początku i zajmie dużo miejsca wypełnionego słowami zachwytu. **Ma on wymiary 95 x 55 mm, rozdzielczość 480 x 272 piksele, paletę barw liczącą 16,77 miliona kolorów.** Te liczby nie oddają jednak tego, co dzieje się na ekranie, kiedy bawisz się PSP. Rozdzielczość może wydawać się niewielka w porównaniu z obecnym PeCetowym standardem 1280 x 1024 pikseli, jednak na ekranie mniejszym od komputerowego monitora sprawa wygląda zupełnie inaczej. Obraz wyświetlany przez PSP jest żywy, intensywnie nasycony kolorami, wyraźny i bogaty w szczegóły. **Jeśli chcesz dać się zauroczyć, odpal na PSP grę WipEout Pure lub Ridge Racer** albo jeden z filmów dostępnych na płytach UMD. Gwarantuję, że to, co ujrzysz, zrobi na tobie ogromne wrażenie.

Na tym rewelacyjnym ekranie nawet menu konsolki jest miłe dla oka, ale już w dniu premiery mogłeś zobaczyć na nim dużo więcej ciekawych rzeczy. **1 września w oficjalnej sprzedaży pojawiło się kilkanaście gier**, dystrybuowanych przez firmy Sony, Electronic Arts i CD Projekt, kilka innych tytułów można nabyć w sklepach wysyłkowych (np. Ultima.pl). Gry na PSP sprzedawane są na nośniku o nazwie UMD, który na krążku o średnicy 59 mm mieści 1,8 GB danych. Na tych samych płytkach będą sprzedawane również filmy (w cenie 99,90 złotych), w dniu premiery pojawiło się ich aż 20 (patrz: ramka).




*Klasyczny krzyżak i analogowy suwak dają pełną kontrolę w każdej grze.*

Drugim nośnikiem danych obsługiwanym przez PSP są karty Memory Stick DUO, dostępne w rozmiarach od 32 MB do 1 GB. Na nich **zapisywać możesz zarówno sejwy z gier, jak i muzykę, fotki czy filmiki** ściągnięte z komputera za pośrednictwem portu USB 2.0. Muzyka obsługiwana jest w formatach mp3 lub ATRAC3plus, filmy są konwertowane np. z AVI na wewnętrzny format Sony (bez większych kłopotów – odpowiedni program można znaleźć w Sieci).

**Liczby nie oddają tego, co dzieje się na ekranie PSP. Obraz jest żywy, nasycony kolorami, wyraźny i bogaty w szczegóły.**

Pojawiły się również nieoficjalne emulatory niektórych starych konsol (m.in. Game Boy Advance, Neo Geo), je również możesz przechowywać na karcie pamięci, firma Sony modderom jednak nie sprzyja. Kolejne edycje systemu operacyjnego (tzw. firmware'u) zwiększają liczbę zabezpieczeń i blokują możliwość uruchamiania nieautoryzowanych programów. Europejski PSP jest wyposażony w firmware w wersji 1.52, na płycie demo dodawanej do zestawu znajduje się jego wersja 2.0.

Obsługa bezprzewodowej sieci to potencjalnie jeden z największych atutów PSP. Urządzenie pozwala łączyć się w dwóch trybach – Ad-Hoc i Infrastructure. Ten pierwszy **umożliwia połączenie w sieć maksymalnie 16 konsolek PSP znajdujących się w odległości nie większej niż 25-30 metrów od siebie.** Większość tytułów pozwala na rozegranie gry w ten sposób (m.in. Ridge Racer, Everybody's Golf, World Tour Soccer). Tu ważna uwaga – nie udało się nam połączyć ze sobą konsol z różnych terytoriów, wersja amerykańska PSP nie widziała wersji europejskiej.




## Dane techniczne

- **wymiary**: ok. 17 x 7,4 x 2,3 cm
- **waga**: ok. 280 g
- **procesor**: MIPS R4000 taktowany zegarem 333 MHz
- **pamięć**: 8 MB pamięć głównej, 2 MB pamięci grafiki
- **rozdzielczość ekranu**: 480 x 272
- **liczba wyświetlanych kolorów**: 16,77 miliona
- **nośniki danych**: płyty UMD (pojemność: 1,8 GB), karty Memory Stick Duo (maks. pojemność: 1 GB)
- **żywotność baterii**: ok. 7-9 godzin
- **dodatki**: wyjście słuchawkowe, port USB 2.0, sieć bezprzewodowa

# Musisz to mieć

**Spośród gier dostępnych w dniu premiery wybraliśmy trzy, które po prostu trzeba mieć. To w chwili obecnej najlepsze tytuły na Sony PSP, jakie można kupić w Polsce.**

## WipEout Pure



Najnowsza część znanej serii futurystycznych wyścigów. Wersja PSP wraca do rozwiązań chwalonych w klasycznych WipEout XL oraz WipEout 3, oferuje maksymalnie dynamiczne wyścigi na karkołomnych, wijących się w pionie i poziomie torach. Posiada tryb on-line, pozwala także na ściąganie dodatkowych tras.

## Ridge Racer



Kolejna klasyka gier wyścigowych. Przenośny Ridge Racer zawiera tory i samochody wybrane spośród najlepszych z poprzednich części cyklu, wydawanych na PlayStation i PlayStation 2. Zachowano natomiast starą mechanikę rozgrywki – wchodzenie w zakręty z poślizgiem zwiększa nitro, dzięki czemu walka na torze jest bardzo dynamiczna i emocjonująca.

## Lumines



Nowatorska wariacja na temat Tetrisa opracowana przez Tetsuya Mizuguchiego, twórcę kultowych produkcji Rez i Space Channel 5. Zadaniem gracza jest ułożenie ze spadających klocków bloków o jednakowym kolorze, które następnie są usuwane z ekranu przez rytmicznie przesuwającą się linię. Dziwne, fakt, ale wciąga jak mało co. Trzeba to po prostu zobaczyć – PeCetowy remake tej gry zamieściliśmy na płytach dodanych do poprzedniego Clicka!



*Naładowana w 100% bateria pozwala na około 6-7 godzin gry.*

**PSP umożliwia również połączenie z Internetem**, pod warunkiem, że znajdujesz się w zasięgu tzw. hot-spota (działają one na np. lotniskach, ale też w wybranych lokalach Pizza Hut, niektórych galeriach handlowych, centrach dużych miast). W ten sposób możesz zagrać przez Internet z graczami z całego świata (np. w WipEout Pure), jak również przeglądać strony WWW (niezbędna jest aktualizacja firmware'u do wersji 2.0). **Niestety połączenie się z siecią sprawia sporo problemów**, a – co gorsza – komunikaty o błędach sprowadzają się do wyświetlenia ich numerów, bez żadnego opisu czy wskazówki, jak je naprawić. Cała nadzieja w lepszej jakości łącz bezprzewodowych w Polsce oraz w kolejnych wersjach systemu operacyjnego konsolki.

W swej europejskiej edycji przenośna konsola Sony jest już pozbawiona części wad konstrukcyjnych występujących w amerykańskiej, a szczególnie w japońskiej wersji PSP (głównie chodziło o tzw. martwe piksele). Poza ceną – jak na polskie warunki zarówno konsole, jak i gry są drogie – **największy kłopot sprawia utrzymanie PSP w czystości.** Front konsolki straszenie się brudzi – po odciskach palców mógłbyś bez trudu poznać, kto bawił się twoim sprzętem. To bardzo denerwująca wada, na szczęście zbyt drobna, by przesłonić zalety tego urządzenia. Prawdziwych graczy nie trzeba zresztą przekonywać, że PSP to rzecz, którą warto mieć – gry o jakości wcale nieustępującej tym z PlayStation 2, dostępne na zgrabnej, przenośnej platformie muszą budzić zainteresowanie. Będzie o co prosić Świętego Mikołaja.




## Value Pack

W opakowaniu sprzedawanej w Polsce wersji konsoli, poza samym PSP, baterią i ładowarką, znajdują się także słuchawki, karta pamięci o pojemności 32 MB, pokrowiec, specjalna szmatka do wycierania ekranu oraz dysk demo zawierający grywalne wersje gier WipEout Pure, Colin McRae Rally 2005 i Ridge Racer. Dodatkowo, po zarejestrowaniu zakupu w Internecie firma Sony wysyła na podany adres płytę UMD z filmem „Spider-Man 2". Wszystko to za 1099 złotych.




*Wyobraź sobie, że to wszystko się rusza? Już? W rzeczywistości jest dwa razy lepiej!*

# Przyszłość dźwięku







**Creative już od ponad dziesięciu lat wyznacza standardy w dziedzinie komputerowego dźwięku. Oto kolejna rewolucja firmy – technologia X-Fi.**

Na początek trochę historii. Swoją pozycję na rynku firma Creative zawdzięcza zakupowi, jakiego dokonała w 1994 roku. Przejęła wtedy firmę EMU, której założyciel Dave Rossum stworzył w ramach struktur Creative laboratorium badawcze o nazwie Advanced Technology Center.

Pierwszym dziełem zespołu pracującego w ATC był układ dźwiękowy EMU8000. Technologia ta pozwalała na komputerową syntezę dźwięku MIDI w oparciu o próbki dźwiękowe. Odniosła ona ogromny sukces, również ze względu na atrakcyjną jak na tamte czasy cenę. W 1998 zaprezentowano kolejny układ opracowany przez ATC. Nosił on nazwę EMU10Kx i do dziś cieszy się dużą popularnością. EMU10K1 (instalowany na kartach Sound Blaster Live!) jako pierwszy umożliwiał manipulację strumieniami dźwiękowymi w czasie rzeczywistym. W 2001 roku został on rozwinięty w technologię Audigy, która rozpoczęła erę Advanced High Definition Audio (EAX Advanced HD, EAX 4.0). Możliwe stało się przetwarzanie dźwięku w rozdzielczości 24-bitowej z próbkowaniem 192 kHz. Teraz **nadeszła pora na kolejną generację układów dźwiękowych – czas na X-Fi!**

Myli się ten, kto sądzi, że generowanie dźwięku to taka prosta sprawa. Dźwięk przestrzenny oraz przetwarzanie rosnącej liczby strumieni jednocześnie wymagają dużej mocy obliczeniowej. **Inżynierzy Creative zdają sobie sprawę z tego, że ich nowy produkt wytyczy standardy rozwoju technologii na najbliższe lata.** Musi więc znakomicie radzić sobie z obecnymi i przyszłymi zadaniami. Dodatkowo, powinien być jak najszybszy i wyposażony w szereg technologicznych nowinek. Taki właśnie jest X-Fi.

Wystarczy popatrzeć na dane techniczne. Od razu widać, że mamy do czynienia ze sprzętem innej klasy niż jego poprzednicy. Najnowsze układy Audigy 4 posiadały jedynie 4,6 miliona tranzystorów, podczas gdy X-Fi szczyci się 51 milionami. Liczba bramek logicznych wzrosła z 200 tysięcy do ponad 1,6 miliona. Także zegar układu pracuje szybciej. Taktowanie X-Fi wynosi 400 MHz, w porównaniu z 200 MHz w Audigy. **X-Fi potrafi wykonać ponad 10 miliardów operacji na sekundę. To 24 razy więcej, niż mógł osiągnąć układ Audigy i jednocześnie prawie czterokrotnie więcej niż procesor Intel Pentium 4 2,4 GHz.** Taka wydajność daje niemal nieograniczone możliwości.

Użytkownika nie obchodzi jednak, ile operacji wykonuje jego karta dźwiękowa. Jej przeznaczenie jest przecież zupełnie inne. Nowa technologia będzie musiała sprawdzić się, przede wszystkim generując dźwięk w grach komputerowych, odtwarzając muzykę i efekty kina domowego. Na tym polu **rozwiązania, które zostaną wprowadzone w X-Fi, prezentują się znakomicie. Najważniejsze jest to, że większość z nich będzie można wykorzystać od razu, bez oczekiwania na wsparcie ze strony producentów gier czy dystrybutorów filmów DVD.**

Wykorzystywana w grach technologia X-Fi przede wszystkim odciąży pozostałe elementy komputera. **Jest bardzo szybka i większość zadań potrafi wykonać samodzielnie lub przy minimalnym wykorzystaniu głównego procesora.** Podczas korzystania ze standardu OpenAL układ operuje zapętlonymi buforami pierścieniowymi i w ogóle nie potrzebuje pomocy ze strony CPU. Wtedy procesor ma więcej wolnej mocy na inne operacje i dzięki temu gry będą pracować płynniej. Poza wsparciem dla najnowszych standardów dźwięku przestrzennego dodano lepszą zgodność z WDM. Przekłada się to na wydajniejsze korzystanie z API DirectSound w systemach Microsoft Windows XP oraz 2000. Poza tym X-Fi oferuje akcelerację DirectSound3D, EAX, wysokiej jakości konwersję częstotliwości próbkowania (SRC - Sample Rate Con-

*Układ X-Fi będzie wykorzystany w kartach muzycznych o różnej konfiguracji. Znajdzie się coś dla graczy, muzyków i fanów domowego kina.*



## EAX 5.0



Układ X-Fi będzie również obsługiwać EAX Advanced HD 5.0, czyli kolejną wersję systemu dźwięku wielokanałowego dla gier. Został on usprawniony i wyposażony w szereg nowych funkcji, służących poprawie doznań i wydajności. EAX 5.0 obsługuje maksymalnie cztery efekty pogłosu przetwarzane jednocześnie i aż 128 źródeł 3D. Możliwe jest także nakładanie efektów środowiskowych zarówno na źródła dwu-, jak i wielokanałowe. **Szczególnie ciekawa funkcja to Microphone Environment FX, pozwalająca nakładać efekty środowiskowe na głosy graczy podczas rozgrywki sieciowej.** Wyobraź sobie partyjkę w Unreal Tournament, gdzie możesz zlokalizować wroga po jego głosie. Dla przykładu, gdy któryś z graczy będzie mówił coś do mikrofonu, będąc np. w ogromnym hangarze, wtedy do akcji wkroczy X-Fi i doda efekt pogłosu, adekwatny do miejsca!

version) czy system pozycjonowania dźwięku. Creative obiecuje, że nowe gry potrafiące korzystać z możliwości X-Fi będą pracować niemal 20% szybciej.

**Największą nowością w sposobie odtwarzania muzyki jest technologia APA (Active Premium Audio).** Otrzymała ona już swoje logo oraz nazwę „24-bit Crystalizer". Zadanie APA to poprawianie, czy wręcz „odzyskiwanie", utraconych w stratnej kompresji próbek. Efektem tego jest ogromna poprawa wyjściowej jakości dźwięku MP3, WMA czy CD-Audio. Jak to działa? Wszystkie nagrania CD mają 16-bitową rozdzielczość, która zwykle pochodzi ze skompresowanej oryginalnej 24-bitowej jakości studyjnej. Konwertując muzykę z CD do formatu MP3, kompresujesz ją jeszcze bardziej, ponownie tracąc na jakości. **Procesor X-Fi jest w stanie przywrócić utworom wysoką jakość, konwertując je do poziomu 24 bitów.** Podobnie działa wiele stacjonarnych odtwarzaczy CD z wyższej półki.

Dodatkowo X-Fi oferuje wsparcie dla standardu ASIO (24 bit oraz próbkowanie 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz i 96 kHz) przy zerowym obciążeniu CPU. Po raz pierwszy uzyskano algorytmy umożliwiające przetwarzanie syntezy MIDI z wykorzystaniem modelu dźwięku przestrzennego (3D). Dzięki temu możliwe jest komponowanie w wielokanałowych ścieżek MIDI.

Dźwięk wielokanałowy w kinie domowym stawia ogromne wyzwania przed układem Creative. Wymagane jest wsparcie dla szeregu bardzo zaawansowanych standardów. **X-Fi oferuje zgodność z AC3, DTS, DVD-A oraz 7.1 przy próbkowaniu do 192 kHz.** Dodatkowo tutaj także dekodowany dźwięk może być wspierany przez APA. Ma to zaowocować poprawą jakości zarówno przy oglądaniu filmów, jak i podczas obcowania z koncertami zapisanymi na płytach DVD. Karty oparte na X-Fi mogą bez problemu spełniać zadanie domowego dekodera dźwięku kinowego czy nawet systemu rozrywki audio dla całej rodziny. Wymagane jest wtedy jedynie podłączenie do karty zestawu głośnikowego ze zintegrowanym wzmacniaczem.

Kiedy czytasz te słowa, pierwsze karty z X-Fi powinny już pojawić się na rynku. Są one przeznaczone dla interfejsu PCI, w dalszych planach jest również wersja dla PCI-Express. Jak zwykle warto poczekać trochę z inwestycją w nową technologię, ale **jest niemal pewne, że X-Fi wkrótce stanie się nowym standardem!**

Autor: Piotr Lewandowski

Original Live Recording



High quality audio

CD Quality



Medium quality audio

MP3 Quality



Low quality audio

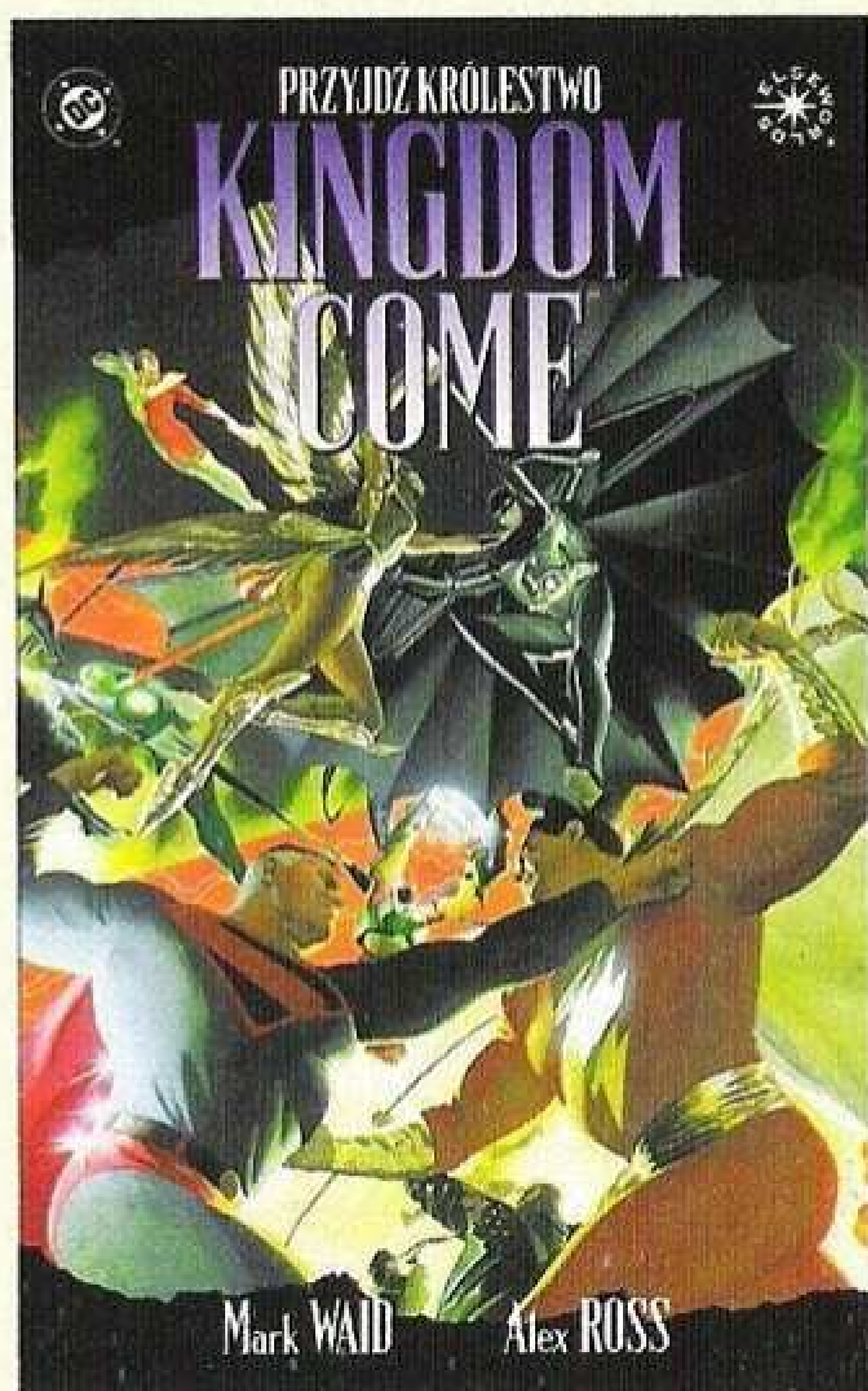
24-bit Crystalizer



Xtreme Fidelity Audio

24-bit Crystalizer

*Dzięki technologii 24-bit Crystalizer nawet zwykłe pliki mp3 zabrzmią dużo, dużo lepiej.*




## Przyjdź królestwo
**Kingdom Come**

Wydawnictwo Egmont, od dawna promujące na polskim rynku dobry komiks, przygotowało ofertę dla najbardziej wymagających miłośników tego gatunku. W serii „Mistrzowie komiksu" oferuje największe dzieła z całej historii „graphic novels", wydane na najwyższym poziomie edytorskim, choć niestety także cenowym. W przypadku takich albumów jak „Przyjdź królestwo" nie ma to jednak większego znaczenia – **to przecież jeden z prawdziwych klasyków współczesnego amerykańskiego komiksu.**

Na czym polega fenomen tego albumu? Scenarzysta Mark Waid przedstawia w nim Batmana, Supermana i innych jak postacie z mitologii, anielskie lub boskie istoty pomagające ludziom w ich codziennych troskach. Problem w tym, że tych bohaterów już nie ma, należą do historii, teraźniejszość zaś kształtują nowi herosi, którzy walczą ze sobą, nie przejmując się losem ludzi. To z jednej strony fascynująca komiksowa historia, z drugiej zaś komentarz na temat roli superbohaterów w amerykańskiej popkulturze. **Klasę albumu podnoszą także niezwykłe, fotorealistyczne grafiki Alexa Rossa.** Również dzięki nim „Przyjdź królestwo" zebrało wszystkie najważniejsze komiksowe laury, z Nagrodą Eisnera i Nagrodą Harveya na czele.

99 złotych to dużo jak za album z rysunkami i dymkami z tekstem, ale **tu płacisz też za przynależność do pewnego klubu.** Klubu tych, którzy wiedzą, że poza ekranizacjami lektur i piosenkami Mandaryny, można w Polsce znaleźć dzieła prawdziwie wartościowe. Przybądź królestwo!

**Tytuł:** „Przyjdź królestwo"
**Autorzy:** Mark Waid, Alex Ross
**Wydawca:** Egmont
**Rok wydania:** 2005
**Części, tomy, serie:** Mistrzowie komiksu
**Liczba stron:** 208
**Edycja:** ekskluzywna, oprawa twarda
**Cena rynkowa:** 99,00 zł

# iRiver H10 5 GB

H10 to przenośne centrum multimedialne. Oprócz słuchania muzyki w mp3 **można go wykorzystać jako przenośny dysk, radio, dyktafon, przeglądarkę zdjęć i – od biedy – e-booka.** Szkoda tylko, że nie ma żadnych gier i możliwości oglądania filmów – byłby komplet.

Urządzenie jest nieduże i lekkie (gabarytowo przypomina komórkę), bez problemu mieści się w kieszeni. Szkoda, że wyświetlacz jest niewielki i nie ma możliwości powiększania zdjęć. Również czytanie przy jego użyciu jest mało praktyczne, gdyż wyświetla tylko dziewięć krótkich linii tekstu. Ma też problemy z polskimi znakami i przenoszeniem wyrazów. Za to **do jakości nagrywania i odtwarzania żadnych zastrzeżeń nie mam**, dużym plusem są tu znakomite słuchawki Sennheisera.

Sprzęt wykorzystać można również oczywiście jako przenośny dysk (bez konieczności instalowania sterowników, jeśli używasz Win XP). Co prawda **nie masz do dyspozycji pojemności deklarowanej w nazwie, tylko nieco ponad 4,5 GB**, ale wciąż wystarczy to na całkiem sporą ilość danych. Szkoda tylko, że pomimo deklarowanego szybkiego połączenia USB 2.0 transfer plików się wlecze, osiągając najwyżej kilka MB/s.

Pewną niedogodnością dla niektórych może być też dość wolne działanie menu. Odtwarzacz potrzebuje kilkunastu sekund na „rozruch", a samo nawigowanie po różnych menusach (w tym katalogach) też trochę trwa. **Wszelkie wady sprzętu iRivera nie są jednak na tyle duże, by zniechęcić do używania go**, jeśli już przeskoczysz problem podstawowy, czyli cenę. Wszak za te pieniądze można już kupić Sony PSP...




*Po premierze iPoda prawie wszystkie odtwarzacze mają „myziadełko" do nawigowania po menu.*

### iRiver H10 5 GB

| | |
|---|---|
| Producent: | iRiver http://www.iriver.com/ |
| Dystrybutor w Polsce: | INTONEO http://www.odtwarzacze.pl/ |
| + | muzyka, zdjęcia, tekst – wszystko w jednym • dobre dyktafon i radio • długi czas pracy |
| – | niezbyt szybkie działanie • cena |

**Dane techniczne** — cena dystrybutora 1199,00




- pojemność: niecałe 5 GB
- wyświetlacz: 1,5 cala, 260 000 kolorów
- tuner radiowy
- dyktafon
- czas pracy: do 12 godzin
- transfer przez USB 2.0
- wymiary: 96 x 55 x 15 mm, waga: 96 g
- słuchawki Sennheiser MX400
- etui
- ładowarka sieciowa
- gwarancja: 2 lata

Ciekawa propozycja. Duże możliwości i mało irytujące wady, choć cena wciąż dla większości będzie zaporowa.

MOŻLIWOŚCI 4+ · WYGLĄD 4 · CENA 3 · OCENA 4-

# ART Ergomedia AK-43E

**Klawiatura ART nie jest propozycją dla każdego użytkownika.** Specjalna łamana konstrukcja sprawia, że aby sprawnie się nią posługiwać, trzeba posiąść umiejętność szybkiego pisania wszystkimi palcami bez odrywania nadgarstków od armresta (specjalnej listwy, na której się one opierają). Dwie grupy przycisków są ustawione względem siebie pod kątem, co jeszcze bardziej poprawia ergonomię i pozwala trzymać dłonie w bardzo naturalnej pozycji.

Srebro i czerń, w jakich wykonano klawiaturę, robią bardzo dobre wrażenie, jednak na czarnym armreście zostają niestety ślady po palcach, co nie wygląda zbyt estetycznie.

AK-43E została wyposażona w 17 dodatkowych klawiszy. W armreście umieszczono dodatkowo dwie rolki do przewijania obrazu w pionie i poziomie oraz trzy diody (Num, Caps i Scroll Lock).

Niestety praca z klawiaturą AK-43E nastręcza wiele problemów. Wspomniane rolki znajdują się dość nisko, więc aby je obsługiwać, trzeba zdjąć palce z klawiszy literowych. **Generalnie wszystkie klawisze mają za duży skok i charakteryzują się głośną pracą.** Dodatkowo, nie są zbyt dobrze osadzone i po prostu „chwieją się" na boki. Nieciekawym pomysłem jest też połączenie klawiszy Insert i Delete (znajdują się na jednym długim przycisku). Z kolei zbyt blisko siebie osadzone klawisze poczty, strony domowej (oraz „poprzedni" i „następny") nie zapewniają właściwiej precyzji działania. Nie spodobały mi się też nieco za delikatne nóżki klawiatury oraz to, że mają tylko jedno ustawienie (dość wysokie).

**ART Ergomedia AK-43E wymaga jeszcze dopracowania pewnych szczegółów.** Dobra cena kontrolera nie idzie niestety w parze z wygodą użytkowania. Po wyeliminowaniu niedociągnięć AK-43E na pewno będzie godna uwagi.



*Ładna, ale niestety niedopracowana konstrukcja.*

### ART Ergomedia AK-43E

| | |
|---|---|
| Producent: | Art http://www.art-multimedia.pl/ |
| Dystrybutor w Polsce: | Multioffice Sp. z o.o. http://www.multioffice.pl/ |
| + | rozszerzone funkcje klawiszy F1-F12 • ciekawy wygląd • spora dodatkowych, praktycznych funkcji • długi przewód |
| – | niezbyt wygodne umiejscowienie rolek • zbyt blisko osadzony główny panel klawiszy specjalnych • złe rozplanowane przyciski: Home, End, Insert, Delete |

**Dane techniczne** — cena dystrybutora 75,00

- typ klawiatury: multimedialna/Internet
- typ złącz: USB + PS/2
- długość przewodu: 150 cm
- gwarancja: 12 miesięcy
- 17 dodatkowych przycisków
- dwie wbudowane rolki

Świetny wygląd, kosmiczna konstrukcja. Niestety to, co najważniejsze, czyli tytułowa ergonomia – problematyczna.



# Steel Sound 5H

**Słuchawki Steel Sound 5H stworzono z myślą o graczach. W fazie projektowania i testowania korzystano z pomocy takich tuzów e-sportowych aren jak Emil „HeatoN" Christensen (NIP) czy Tommy „Potti" Ingemarrson (NIP).**

Uwagę zwracają przede wszystkim solidny wygląd i masywna budowa, które jednak nie oznaczają dużego ciężaru słuchawek. Szeroki pałąk z precyzyjną regulacją posiada wewnątrz grube, miękkie wykończenie. Jednocześnie słuchawki przylegają do uszu i nie uciskają głowy, jak to robią niektóre inne modele.

**SS5H mają konstrukcję zamkniętą, zaopatrzone są jednak w system wentylacji, niestety mało wydajny.** W lewym głośniku znajduje się mikrofon, który za pomocą bardzo udanego patentu można po prostu schować w obudowie. Warto też zaznaczyć, że całe słuchawki daje się stosunkowo prosto rozłożyć na trzy elementy, co na pewno ułatwia ewentualny transport.

Metrowej długości kabel z regulatorem głośności zakończony jest dwoma jackami (słuchawek i mikrofonu). Kabelek można podłączyć do dwumetrowej przedłużki. Takie rozwiązanie jest bardzo wygodne, odniosłem jednak wrażenie, że kabel jest nieco za delikatny. Standardowe mocowanie przy słuchawce, które w wielu modelach się psuje, tutaj również może zostać łatwo uszkodzone przy mocniejszym szarpnięciu.


*Bardzo wygodne, miękkie słuchawki przeznaczone dla profesjonalnych graczy.*

**Steel Sound 5H**

**Producent:** Steelpad – http://www.steelpad.com/
**Dystrybutor w Polsce:** Multimedia Vision – http://www.mmv.pl/

(+) bardzo dobra jakość dźwięku • wysoka jakość wykonania • ciekawy pomysł z mikrofonem w obudowie

(–) za słaba wentylacja • nieco zbyt delikatny kabel • bardzo wyśrubowana cena • gwarancja na 12 miesięcy

**Dane techniczne**

cena dystrybutora 469,00 z kartą dźwiękową, 399,00 bez karty

- pasmo przenoszenia: 16-28 kHz
- czułość: 110 dB
- długość kabla: 1 + 2 = 3 m
- złącze: 2 jacki 3,5 mm, USB (karta muzyczna)
- impedancja: 40 Ohm
- obudowa: zamknięta

mikrofon:
- pasmo przenoszenia: 75 Hz – 16 kHz
- czułość: -38 dB
- impedancja: 2k Ohm

**Wysokiej klasy słuchawki dla profesjonalnych graczy. Maksymalne osiągi i niestety ekstremalna cena.**




W droższym zestawie obok słuchawek znajduje się jeszcze zewnętrzna karta dźwiękowa USB oferująca wirtualny efekt dźwięku przestrzennego 7.1 (karta wymaga interfejsu USB 2.0). Oprogramowanie SS5H to m.in. 12-kanałowy equalizer. **Słuchawki zaskoczyły mnie precyzją pracy, po ustawieniu korektora nie miałem najmniejszych problemów z określeniem kierunku nawet słabych dźwięków (np. kroków przeciwników).** Specjalnie podrasowany w tym modelu bas też dobrze daje po uszach i – co ważne – nie przydusza średnich i wysokich tonów. Wszystko jest bardzo dobre oprócz... ceny. Niestety. ©

# Sony CyberShot DSC-T7

**Kolejny etap ewolucji cyfrówek za nami. Sony upchało pięciomegowy aparat z trzykrotnym zoomem optycznym i dużym wyświetlaczem do obudowy o grubości kilku milimetrów.**

Gdy go zobaczyłem po raz pierwszy, szczególnie zaciekawił mnie zoom. Niemożliwe wydaje się bowiem trzykrotne przybliżenie w aparacie z tak małą ilością miejsca na optykę. I rzeczywiście – Sony wpadło na genialny w swej prostocie pomysł i **za pomocą prostej konstrukcji opartej na pochylonym lustrze optykę zrobiło... w pionie.**

To tyle, jeśli chodzi o ciekawostki. A jak się aparat sprawdza w praktyce? Tu niestety jest już odrobinę gorzej. Jakość zdjęć pozostawia sporo do życzenia – **szumy są spore, a kolory nie zawsze odpowiadają rzeczywistości.** Szczególnie słabo wyglądają fotki robione z lampą błyskową. DSC-T7 nie jest jednak przeznaczony dla profesjonalistów (nie ma nawet manualnego ustawiania parametrów ekspozycji, można tylko wybrać spośród predefiniowanych, typu: sport, plaża itp.), a początkujący wiele wad są w stanie wybaczyć.

Tym bardziej że gabaryty aparatu sprawiają, iż jest on niezwykle łatwy do przenoszenia (spokojnie można go trzymać w kieszeni jeansów) i oferuje całkiem niezłe możliwości. **Poza zdjęciami w 5 Mpix można jeszcze przy jego pomocy nagrać film z dźwiękiem i przeglądać fotki na dużym wyświetlaczu.** Szkoda tylko, że producent nie dorzucił do zestawu drugiego akumulatora (wielkość konstrukcji sprawia, że nie można jej zasilać żadnymi paluszkami, bo te są za grube), przez co jeśli jeden się wyczerpie, pozostaje tylko kilkugodzinne ładowanie. ©



*Płaski jak naleśnik? Niekoniecznie – jadałem już grubsze!*

**Sony CyberShot DSC-T7**

**Producent:** Sony – http://www.sony.com/
**Dystrybutor w Polsce:** Sony Polska – http://www.sony.pl/

(+) WYGLĄD! • możliwość nagrywania filmów

(–) jakość zdjęć • słaba lampa błyskowa • tylko jeden akumulator

**Dane techniczne**

cena dystrybutora 1999,00
cena w sieci 1520,00

- rozdzielczość 5,1 megapiksela (2592 x 1944)
- karta pamięci: 32 MB
- trzykrotny zoom optyczny
- makro od 1 cm
- przesyłanie danych przez USB 2.0
- bateria Li-Ion 680 mAh
- filmy: 640 x 480 w 30 fps
- dodatkowe tryby: sepia, czarno-biały
- obiektyw Carl Zeiss Vario-Tessar
- waga: 134 g (z baterią)
- rozmiar: 92 x 60 x 15 mm
- dodatkowo: szmatka, ładowarka sieciowa, kabel AV, stojak, pasek

**Bardzo ładny aparat z teoretycznie sporymi możliwościami. W praktyce okazuje się, że jakość zdjęć jest marna...**

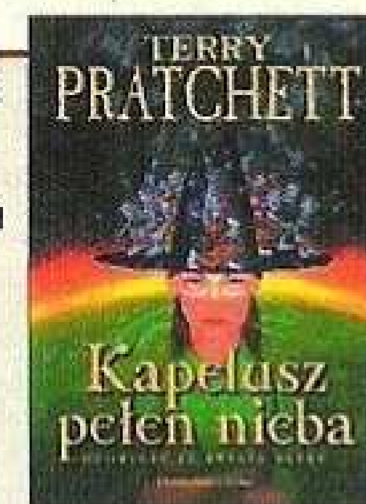



## Kapelusz pełen nieba

**Terry Pratchett znany jest czytelnikom w Polsce przede wszystkim dzięki serii książek o Świecie Dysku.** Akcja jego nowej powieści również rozgrywa się na płaskiej Ziemi, niesionej na grzbiecie ogromnego żółwia A-Tuina, tyle że bardzo daleko od Ankh-Morpork i jego mieszkańców.

**Akwila to jedenastoletnia dziewczynka pobierająca nauki, dzięki którym stanie się kiedyś prawdziwą wiedźmą.** Na razie nie umie jeszcze latać na miotle i rzucać czarów, ale już potrafi wychodzić ze swego ciała. Szkoda tylko, że nikomu o tym nie powiedziała... **Pratchett z całą charakterystyczną dla siebie swadą i przekorą konstruuje niesamowitą historię, w której wszystko, co bajkowe i niemożliwe, w jakiś nieprawdopodobny sposób jest zdumiewająco podobne do otaczającego nas świata.** „Kapelusz pełen nieba" czyta się jednym tchem i mimo że książka kierowana jest raczej do młodszego czytelnika, spodoba się każdemu zwolennikowi fantasy i prozy Pratchetta.

**Tytuł:** „Kapelusz pełen nieba"
**Autor:** Terry Pratchett
**Wydawca:** Prószyński i S-ka
**Rok wydania:** 2005
**Format:** 142 x 202 mm
**Liczba stron:** 248
**Edycja:** oprawa miękka
**Cena wydawcy:** 29,90 zł

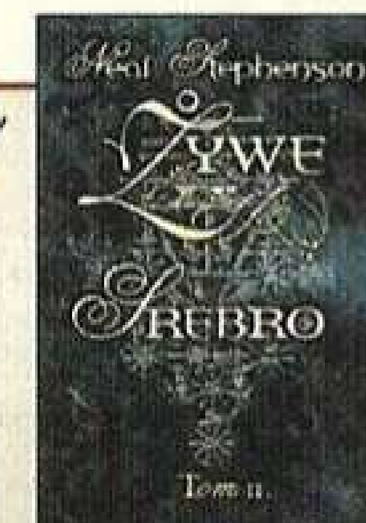



## Żywe srebro, tom II

Neal Stephenson debiutował w 1984 roku powieścią „The Big U", jednak sława przyszła znacznie później, dzięki dziś już kultowym pozycjom: „Cryptonomicon", „Diamond Age" („Diamentowy Wiek") i „Snow Crash" („Zamieć"). „Zamieć" została uznana przez krytykę za jedną z najbardziej wpływowych książek lat dziewięćdziesiątych.

**Przygody Jacka Shaftoe i Elizy, dziewczyny ocalonej przez Shaftoe'a z tureckiego haremu, to tak naprawdę tło dla głębokiego i precyzyjnego obrazu epoki baroku.** Epoki, z której wyłonił się Nowy Świat, epoki takich historycznych postaci jak Jan III Sobieski, Isaac Newton, Wilhelm Orański, król Ludwik XIV. W książce Stephensona nie są to tylko figury, ale żywi ludzie, którym możemy przyjrzeć się i obserwować, jak kreują epokę. **„Żywe srebro" to powieść, którą niełatwo się czyta. Na pewno wymaga ona od czytelnika skupienia, zaangażowania i pełnej uwagi.** Za to oferuje historię, którą długo nosi się w myślach. Przekonajcie się o tym sami.

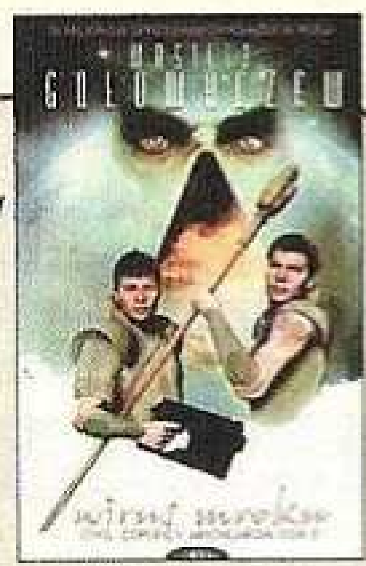
**Tytuł:** „Żywe srebro, tom II"
**Autor:** Neal Stephenson
**Wydawca:** Mag
**Rok wydania:** 2005
**Format:** 115 x 185 mm
**Liczba stron:** 303
**Edycja:** oprawa miękka
**Cena wydawcy:** 25,00 zł



## Wirus mroku

Wasilij Gołowaczew, autor zupełnie nieznany w Polsce, w Rosji jest niezwykle popularny, o czym świadczy m.in. 16 mln sprzedanych książek. Jego trylogia, „Obrońcy Wachlarza", której pierwszy tom właśnie trafił w moje ręce, **znalazła już w kraju autora ponad półtora miliona nabywców.**

Oczekiwałem, że „Wirus mroku" będzie miał rozmach i humor „Autostopem przez Galaktykę" Douglasa Adamsa i lekkość serii o Stalowym Szczurze Harry'ego Harrisona. Okazuje się, że pierwszy tom trylogii Gołowaczewa nie ma ani jednego, ani drugiego. Prostą fabułę można wybaczyć, informacje z pogranicza mistyki, historii sztuk walki itd. serwowane czytelnikowi przez przyjaciela Suchowa, Takede, też da się strawić – mimo że brzmią niekiedy jak opis z podręcznika. Szkoda jednak, że cała fabuła pierwszego tomu to właściwie jedynie niekończący się trening i przygotowania do ocalenia Wachlarza Światów, czyli Wszechświata. O tym, co będzie działo się dalej, można przeczytać, ale dopiero w kolejnym tomie. **Autor maskuje prostotę historii i płycizny fabuły niezliczonymi odwołaniami do literatury rosyjskiej i filozofii Wschodu.** Niestety, w Polsce mało znanej, więc docenić nawiązania będzie trudno.




**Tytuł:** „Wirus mroku"
**Autor:** Wasilij Gołowaczew
**Wydawca:** Solaris
**Rok wydania:** 2005
**Format:** 125 x 195 mm
**Liczba stron:** 328
**Edycja:** oprawa miękka
**Cena wydawcy:** 24,90 zł

# Sony Ericsson K50i

Nowy telefon Sony Ericsson trafił do rąk zatwardziałego zwolennika Nokii. Po tygodniu użytkowania K750i musiałem zweryfikować mój pogląd o całkowitej dominacji fińskiej firmy.

**Modele Sony od zawsze miały świetny design (vide starożytny obecnie CMD-C1). Perfekcyjna stylistyka i wysoka jakość wykonania to również cecha modelu K750i.** Słuchawka nie trzeszczy, jest zwarta, dopracowana praktycznie pod każdym względem.

Bardzo dobra prezencja idzie w modelu SE w parze z liczbą oferowanych funkcji i opcji. Byłem zaskoczony wygodą obsługi aparatu fotograficznego i bardzo dobrą jakością zdjęć. Mocno reklamowany autofocus odrobinę się ślimaczy, ale rzeczywiście sprawdza się bardzo dobrze. Świetna lampa błyskowa oraz dioda redukująca efekt czerwonych oczu – bez zarzutu. Dodatkowo lampa bardzo szybko się ładuje. Konfigurowalne opcje to m.in. rozmiar i jakość zdjęcia (od 1632 x 1224 do 160 x 120), tryb nocny, balans bieli, tryb makro itd.

Z interesujących dodatków trzeba wymienić również wbudowane 32 MB pamięci oraz 64 MB na Memory Stick DUO. Karty te można oczywiście dokupić i wymieniać (dostępne są już nawet o pojemności 4 GB). Możesz na nich zapisywać




*Zdumiewająco dobry aparat z dużą paletą opcji.*

zdjęcia i filmy rejestrowane za pomocą aparatu, ale również muzykę w formacie mp3, teksty itd. (ważne, że muzykę można dowolnie kopiować w obie strony, niekoniecznie za pomocą dołączonych aplikacji). **Do pełni szczęścia brakowało mi tylko możliwości nagrywania muzyki z wbudowanego radia (wyposażonego między innym w RDS).**

Powyższy komentarz dotyczy tylko ułamka olbrzymiej liczby opcji. Myślę, że nawet najbardziej wymagający użytkownicy będą zadowoleni z tego modelu.

### Sony Ericsson K50i

| | |
|---|---|
| Producent: | Sony Ericsson<br>http://www.sonyericsson.com/ |
| Dystrybutor w Polsce: | Netsport<br>http://www.sonyericsson-sklep.pl/ |
| 🙂 | świetny wyświetlacz • wygodne, dopracowane menu PL • perfekcyjna stylistyka • niezły aparat foto • mp3 i radio |
| 🙁 | nie można wyłączyć GSM (jak w modelu W800i) • szkoda, że nie można nagrywać muzyki z radia • brak instrukcji PL w zestawie |

**Dane techniczne** — cena dystrybutora 2100,76; cena w sieci 1526,00

- rodzaj: GSM 900/1800/1900
- aparat foto 2 Mpix, czterokrotny zoom (cyfrowy)
- nagrywanie wideo
- odtwarzanie mp3
- IrDA
- wbudowana pamięć: 32 MB
- Memory Stick Duo – karta pamięci: 64 MB
- MusicDJ
- radio z funkcją RDS
- Bluetooth
- MMS, EMS
- słownik T9
- GPRS
- Java 2 ME
- klient poczty
- USB
- dzwonki polifoniczne (40 głosów)
- wgrywanie melodyjek i logo
- akumulator: LiPoly 900 mAh
- wymiary: 100 x 46 x 21 mm
- waga: 115 g
- wyświetlacz: 176 x 220 pikseli, 262 000 kolorów

**Bardzo dobry telefon z porządnym aparatem fotograficznym, radiem i mp3! Szkoda tylko, że nie można podłączyć swoich słuchawek.**




# Apollo 5.1 AS-5500

Czarne, niezbyt duże, ale ciekawie wyglądające pudło kryje subwoofer, głośnik centralny 3,5" oraz cztery poboczne 3". Wartość PMPO (Peak Momentary Performance Output) podawana przez producenta wynosi 1200 W (dla porównania zestaw Media-tech Carmen 5.1 -1300 PMPO). Niestety kryterium PMPO można dowolnie naciągać, realną moc określają standardy AES (oraz RMS), których jednak wśród informacji technicznych brak (u większości producentów).

Pierwsze zaskoczenie to bardzo krótkie przewody satelitów, raptem 160 cm każdy. Szkoda również, że nie mają haczyka lub innego patentu umożliwiającego podwieszenie na ścianie. Dobrze przynajmniej, że na spodzie umieszczono podkładki, dzięki którym obudowa nie styka się bezpośrednio z podłogą lub stojakami. **Kolejne rozczarowanie – maskownice umieszczone są na stałe.** Subwoofer nie oszałamia osiągami. Zakres częstotliwości to jedynie 45-200 Hz, choć normą jest słyszalność już w okolicy 20 Hz. Na dodatek głośnik, który jest osadzony w dnie obudowy, nie jest niczym osłonięty. Mimo że częściowo chronią go wysokie nóżki, rozwiązanie takie wydaje się bardzo ryzykowne. Inny minus subwoofera to niedopracowane pokrętła bass i volume. Oba są osadzone bardzo nieprecyzyjnie, po prostu ocierają, blokują się podczas przekręcania.

Muzycznie Apollo AS-5500 mnie nie zachwycił, bas jest słaby, płytki i niemrawy, w wyższych rejestrach jest znacznie lepiej, ale z kolei średnich prawie nie słychać. Po długotrwałej zabawie korektorem udało się nieco te wartości poprawić, ale na pewno AS-5500 to nie jest zestaw dla melomanów.



*Niewygórowana cena to największa zaleta zestawu głośników AS-5500.*

### Apollo 5.1 AS-5500

| | |
|---|---|
| Producent: | Apollo Multimedia<br>http://www.apollomultimedia.com.pl/ |
| Dystrybutor w Polsce: | Apollo Electronics<br>http://www.apollo.com.pl/ |
| 🙂 | czarna, drewniana obudowa subwoofera • niewygórowana cena • magnetyczne osłony zabezpieczające |
| 🙁 | krótkie przewody • nieprecyzyjne wykonanie pokręteł • przeciętne możliwości muzyczne • narażony na uszkodzenie głośnik subwoofera |

**Dane techniczne** — cena dystrybutora 159,90

- pięciokanałowy wzmacniacz + subwoofer
- łączna moc: 1200 W PMPO
- długość przewodów: po 160 cm
- gwarancja: 12 miesięcy
- panel kontroli: głośność/bass
- zakres częstotliwości: 45-200 Hz (subwoofer), 100-20000 Hz (satelity)
- rozmiary: subwoofer – 145 x 195 x 210 mm, satelity – 90 x 134 x 105 mm

**Dobra prezencja to zdecydowanie za mało. Apollo AS-5500 sprawdzi się przede wszystkim jako zestaw dla użytkowników bez większych oczekiwań i wymagań.**



# Creative MuVo Sport C100

Konkurencja na rynku przenośnych odtwarzaczy mp3 zmusza producentów do ciągłego poszukiwania nowych rozwiązań technicznych i designerskich, które przyciągną kupujących akurat do ich produktów.

Inną drogą jest specjalizacja urządzeń i skierowanie oferty do konkretnej grupy odbiorców. MuVo Sport, jak sama nazwa wskazuje, przewidziany jest dla osób aktywnych fizycznie. Obła, pokryta gumą obudowa (wodoszczelna), duży, wyraźny wyświetlacz, funkcja stopera i odliczania czasu, słuchawki specjalnej konstrukcji (umożliwiające nałożenie kasku rowerzysty), opaska na ramię lub smycz na szyję – te i inne atrybuty urządzenia decydują o jego sportowym charakterze.

**Wielką zaletą modelu Creative jest opcja rozbudowy pamięci (karty Flash SD lub MMC) aż do pojemności 768 MB.** Oprócz słuchania plików mp3 i wma możemy również skorzystać z radia (20 stacji). Equalizer oferuje 4 tryby pracy (Classical, Jazz, Rock, Pop) i jeden definiowany przez użytkownika (w skali pomiędzy 62 Hz a 16 kHz). Do przenoszenia plików muzycznych zaoferowano program MediaSource. To proste w obsłudze narzędzie doskonale sprawdza się w działaniu, ale kopiowanie plików możliwe jest również z pominięciem firmware'u.




*Może nie jest najładniejszy, ale...*

Nie obyło się bez drobnych niedociągnięć. Słuchawki stereofoniczne są dość przeciętnej klasy (słaby bas). Inna rzecz to ustawienie i projekt przycisków. **Play i stop umieszczono na jednym niżej osadzonym klawiszu, niekiedy trzeba wcisnąć go kilka razy, aby zadziałał.** Szkoda też, że stopera i odliczania czasu nie można uruchomić jednym przyciskiem (najpierw należy wejść do menu).

MuVo bez problemu odczytuje znaczniki Tag (1.0 i 2.0), a jeśli ich nie ma, prezentuje nazwę pliku muzycznego. Brakuje niestety wyświetlania polskich znaków diakrytycznych. MuVo Sport znakomicie radził sobie w trudnych warunkach, jakie spotkały mnie w Bieszczadach. Jest to bardzo udana konstrukcja bez większych niedociągnięć. Polecam.

## Creative MuVo Sport C100

| | |
|---|---|
| Producent: | Creative Labs Ltd. http://pl.europe.creative.com/ |
| Dystrybutor w Polsce: | INVENTIVE Communication http://www.inventivecommunication.pl/ |
| (+) | opcja rozbudowy pamięci • przemyślany, praktyczny design • gumowy pokrowiec i taśma na ramię • optymalna wielkość |
| (–) | ciut niedopracowane przyciski • opornie otwierająca się obudowa |




**Dane techniczne**

- do 18 godzin pracy, bateria alkaliczna AAA
- odtwarza: MP3, WMA oraz WMA z technologią DRM
- pamięć wbudowana: pamięć flash 128/256 MB
- pamięć zewnętrzna: od 8 do 512 MB na karcie MMC lub SD
- złącze: USB 2.0/USB 1.1
- odstęp sygnału od szumu: odtwarzanie plików MP3 do 90 dB
- wyświetlacz ciekłokrystaliczny: monochromatyczny, 96 x 64 pikseli, podświetlany na niebiesko
- wymiary: 80,6 mm x 61,5 mm x 22,5 mm
- waga: 54 g bez baterii lub 66 g z baterią alkaliczną

**Nie jest to urządzenie dla zaspanych studentów (brak dyktafonu). Jego funkcje i możliwości rzeczywiście predestynują MuVo Sport dla ludzi nieunikających aktywności fizycznej.**

MOŻLIWOŚCI 4+
WYGLĄD 5+
CENA 3+
OCENA 4+

# Panasonic SL-CT720

Klasyczne odtwarzacze CD mp3 zniechęcają przede wszystkim swoimi gabarytami, wielokrotnie większymi od playerów mp3, mają jednak inne zalety...




Do SL-CT720 podszedłem z pewną niechęcią, ponieważ wielkość i waga przenośnego odtwarzacza **mają dla mnie zasadnicze znaczenie.** Po paru dniach testów częściowo zweryfikowałem jednak swoje negatywne nastawienie. Olbrzymią zaletą SL-CT720 jest możliwość natychmiastowego odsłuchu nagranej płyty mp3. Odpada uciążliwa czynność kopiowania plików z komputera do odtwarzacza. Dużym plusem jest również długa i do tego stabilna praca urządzenia (system antywstrząsowy). Zasilacz do SL-CT720 spełnia jednocześnie rolę ładowarki (aby w pełni naładować akumulatory, wystarczą 3 h). Przy uśrednionych wartościach CD mp3 player pracuje przez ok. 40 h (w wypadku płyty mp3), co wystarczy nawet na najdłuższą podróż.

Player Panasonica ma klasyczny wygląd, proste i funkcjonalne ustawienie przycisków. Stereofoniczne słuchawki douszne są trochę niewygodne, ale bez problemu je wymienisz (mały jack) – dzięki przejściówce nadal można posługiwać się oryginalnym pilotem.




*Drogie UFO z ogonkiem.*

Niestety, sprzęt Panasonica kosztuje o wiele więcej niż przeciętny odtwarzacz cyfrowy mp3, co na pewno zniechęci wielu potencjalnych klientów. Mimo wszystko SL-CT720 to udana konstrukcja, pozbawiona właściwie większych wad i błędów. Jeśli poszukujesz odtwarzacza CD mp3, będzie to dobry wybór.

## Panasonic SL-CT720

| | |
|---|---|
| Producent: | Panasonic http://www.panasonic.pl/ |
| Dystrybutor w Polsce: | Sigma International Ltd Sp. z o.o. http://www.sigma.com.pl/ |
| (+) | dobry system antywstrząsowy • wygodna nawigacja • pojemne akumulatory • pilot z LCD |
| (–) | duża waga i gabaryty • cena • niewygodne słuchawki |




**Dane techniczne**

- technologia D-Sound
- odtwarza: MP3, WMA, HighMAT
- wyświetlanie informacji ID3 Tag
- pamięć buforowa (dla CD-DA): 180 s
- programowanie: do 20 utworów
- powtarzanie utworów: 1 / wszystkie / losowo / z wybranego zakresu
- cyfrowy remastering
- dźwięk przestrzenny
- pilot z LCD
- S-XBS / S-XBS+
- blokada przycisków
- obudowa odporna na wysoką temperaturę
- całkowicie otwierana pokrywa typu Push-Open
- automatyczne wyłączanie zasilania
- wymiary: 136,4 x 16,1 x 136,4 mm
- waga: 150 g (bez baterii)

**Jeśli nie możesz rozstać się z płytami CD, ten model będzie dla ciebie idealny.**

MOŻLIWOŚCI 4+
WYGLĄD 5+
CENA 3
OCENA 4

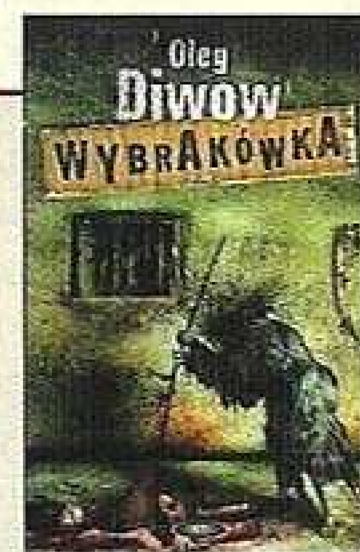


## Wybrakówka

„Wybrakówka" to political fiction autorstwa młodego, nieznanego jeszcze w Polsce rosyjskiego pisarza Olega Diwowa. **Wybrakówka to nazwa organizacji, która ma za zadanie całkowite wyniszczenie przestępczego, „skażonego elementu" w Rosji.**

Po pięciu latach realizacji planu Rosja zmieniła oblicze. Obserwujemy ją oczami Gusiewa, starszego pełnomocnika centralnego oddziału ASB. Agenci Wybrakówki przypominają nieco głównych bohaterów filmu „Sędzia Dredd". Gusiew też jest sędzią i katem w jednej osobie, takich jak on jest w samej Moskwie około tysiąca.

**Diwow w kapitalny sposób konstruuje obraz nowego porządku.** Ale czy naprawdę Rosja stała się praworządna i wolna? Czy jest możliwa wolność w systemie represji? Te pytania nie zostają postawione wprost, bo to powieść akcji, dynamiczna i wciągająca. Jednak pojawiają się i powoli wyłaniają się również odpowiedzi. Stara, radziecka Rosja nie odeszła, a przynajmniej nie odeszły metody, jakimi posługiwał się „wielki" Stalin.




**Tytuł:** „Wybrakówka"
**Autor:** Oleg Diwow
**Wydawca:** Solaris
**Rok wydania:** 2005
**Format:** 120 x 190 mm
**Liczba stron:** 398
**Edycja:** oprawa miękka
**Cena wydawcy:** 32,00 zł




Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Wasze utyskiwania i moje jęki spowodowały lekkie załamanie u Naczelnego i najprawdopodobniej będzie nieco więcej miejsca na listy. Piszcie więc bez skrępowania, tematy dowolne. Może oprócz propozycji matrymonialnych i ofert kupna-sprzedaży. No, chyba że macie rzeczywiście niezły towar do zaoferowania...

**Herr Odyn**

## Łebki ludzi też

*Czy myśleliście nad grą, w której jedzie sie samochodem, jest widok przez okno i ścina się wszystko co z drewna (łebki ludzi też) broními od mieczy i toporów poprzez młoty pneumatyczne i piły łańcuchowe do mieczy świetlnych. Zdobywa się za to punkty za które można kupować narzędzia pracy (wyżej wymienione i nie tylko). Byłbym wam wdzięczny gdybyście taką grę zrobili, tak jak tą z Clickersem. Dobra kończę bo jak na mnie to i tak dużo napisałem.*

*Gucio*

Nie napisałeś, w jakim modelu samochodu się jedzie i czy szyby byłyby opuszczane elektrycznie czy zwyczajnie odkręcane korbką. A poza tym – co z uszami! Uszy też można by odcinać od łebków, byłby bonus! Może przyjedź do redakcji, wypróbujemy kilka sposobów na najbardziej widowiskowe ścinanie. Aha – i kup bilet w jedną stronę, powrotny nie będzie ci potrzebny.

●●●

## Po dopiero co

*Dzień dobry, choć nie wiem czy taki dobry. Dzisiaj po raz pierwszy kupiłem wasze czasopismo i chyba po raz Ostatni!!!! Gdy próbuję zainstalować grę American Conquest wyświetla mi błąd, nie piszcie mi że pewnie mam zepsuty system! Po dopiero co Wczoraj Zainstalowałem Windowsa XP oryginalny! Kompa mam dosyć dobrego nie mówcie mi o sterownikach ani o direksie czy jak to siem pisze bo mam najnowsze. PS Nie odpisujcie mi w gazetce bo i tak więcej jej nie kupie !!!!*

*Zdeterminowany Czytelnik*

Nie ma to jak przyjaźnie sformułowane zapytanie. Podejrzewam, że masz zepsuty system! Rzeczywiście, Wczoraj Zainstalowany Windows XP powinien być jeszcze w porządku, lol. Tak, te sterowniki i direksy na pewno masz jeszcze gorące, pomyśl o chłodzeniu dla nich. Może się przegrzewają!

A tak na serio, jeśli nasza płyta się nie uruchamia, to przede wszystkim spróbujcie przetestować ją na innym kompie i dopiero gdy nic to nie da, kontaktujcie się z nami. Jeśli nośnik jest fabrycznie uszkodzony, wymieniamy płytki.

●●●

## Terrorysta

*WITAM CAŁĄ REDAKCJĘ CLICKA. CHCIAŁBYM PORUSZYC TEMAT POWSZECHNIE STOSOWANEGO NA STRONACH TEGO PISMA „LIZIDUPSTWA". LUDZIE PISZĄ TYLKO PO TO ABY COS WYZEBRAC OD BIEDNEJ REDAKCJI CLICKA. PISZĄ JACY TO ONI SĄ WSPANIALI, JACY MĄDRZY I INTELIGENTNI, A POŹNIEJ WYCHODZI NA TO ŻE TE PADALCE CHCĄ SZALICZKA Z LOGO ALBO FIGURKI CLICKERSA. LUDZIE!!!! OCIPI***CIE?! CZY WASZ MÓZG JEST MIELONKĄ Z KIEPSKIEJ MASARNI? OPANUJCIE SIĘ W KOŃCU!*

*TO NA TYLE ODE MNIE DUPOLIZKI, WAZELINA W ROSMANIE – 5zł ZA OPAKOWANIE. PROMOCJA TYLKO DO JUTRA DO 22:00. ŻYCZE POWODZENIA NA TWOJEJ NOWEJ DRODZE ŻYCIA,*

*AZERBEJDŻAŃSKI TERRORYSTA*

A my te figurki w pocie czoła strugamy, naczelny maluje, jeden za-naczelny pakuje, a drugi adresuje. Tak niecni ludzie wykorzystują naszą słabość i podatność na dobre słowo! I do tego całe nasze rodziny dzień i noc dziergają te przeklęte szaliki! No po prostu robota wre!

●●●

## Mam sprawę

*PS Herr Odynie, mam do ciebie sprawę. Dlaczego wybrałeś sobie tą ksywę?! Nie lepiej byłoby Herr Ymir? Odyn kojarzy mi się z pompką do roweru, jak się pompuje to jest takie „ody, ody, ody" (przynajmniej moja pompka tak robi).*

*G.*

Doskonale trafiłeś, ale widzisz, jakoś niezbyt zręcznie by to wyglądało, gdybym podpisywał się: Pompka do Roweru. Tak naprawdę to „Odyn" wziął się od „Odyńca" w moim przypadku. To długa historia, darujmy ją sobie.

●●●

## Krzyżówki

*Chciałbym żebyście poświęcili dwie strony z reklam na coś innego. Jedną do listów (wtedy będą dwie strony na listy). Drugą na krzyżówkę, bo chciałbym żebyście coś takiego wprowadzili. Nie tylko ja, ale dziesiątki moich kolegów zamiast Clicka kupują xxx, ja im mówię: Click jest najlepszy. A oni na to: w xxx są krzyżówki. Ja czy tak, czy siak będę kupował Clicka ale wprowadźcie krzyżówki – to będziecie mieli większą czytelność. Pozdrawiam!*

*Nixion*

Hej, jesteś pierwszą osobą, która prosi o krzyżówki. Napisz może jeszcze, czy to mają być krzyżówki z anagramem, kwadrat magiczny, wirówki lub coś bardziej swojskiego, np. ukośnik lubelski. Już widzę twoich kolegów, którzy rozgorączkowani rozrywają folię Clicka, wyciągają długopisy i z wypiekami na twarzy biorą się za krzyżówki!

A tak poważnie, to uważam, że pomysł nie jest nawet zły, ale na pewno nie będziemy kopiować rozwiązań z xxx. Mamy swoje, własne. A jeśli chodzi o większą liczbę stron na listy, myślimy o tym – patrz wstęp do tej strony. Dajcie znać, czy rzeczywiście chcecie, by było ich u nas więcej!

●●●

**Dzisiejsze czasy**










**Zespół redakcyjny:**
Tymon Smektala (przegrzany redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (nakręcany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (permanentny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor-elektor).

**Reklamacje płyt CD-ROM:**
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

**Dział graficzny:**
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

**Teksty w numerze:** Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Rafał Wieliczko, Łukasz Bonczol, Krzysztof Kołosowski, Marcin Sołtys, Radosław Smektała, Adrian Wajner.

**Zarząd:**
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

**Adres do korespondecji:**
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

**Siedziba Wydawnictwa:**
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

**Dział reklamy**
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.






**Druk**
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.



**ISSN 1509-0558**

**Click! w Sieci:**
**www.click.pl**
**e-mail: click@click.pl**

